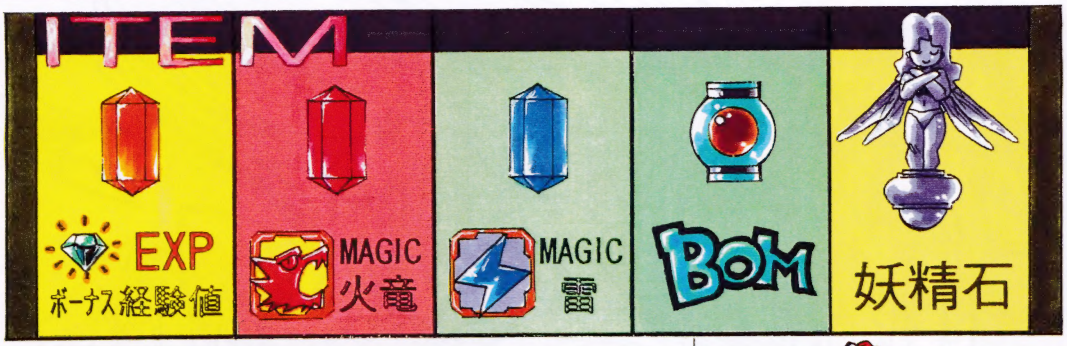
TAM
WORKS
コットン
設定資料集

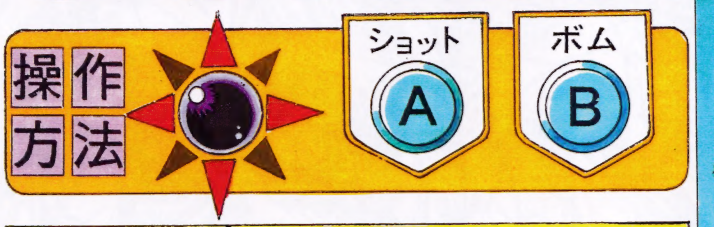
TAM WORKS

コットン 設定資料集

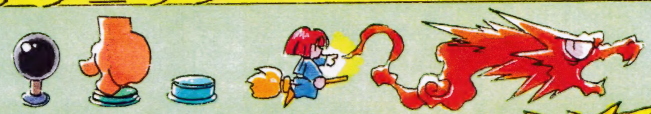
03 TAM WORKS 01 THE ART OF COTTON



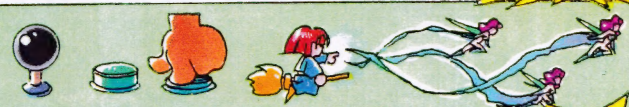
FANTASIC NIGHT DREAMS
COTTON



テクニック



Aボタンを押したままで魔法チャージ　離すと　魔法発射!!



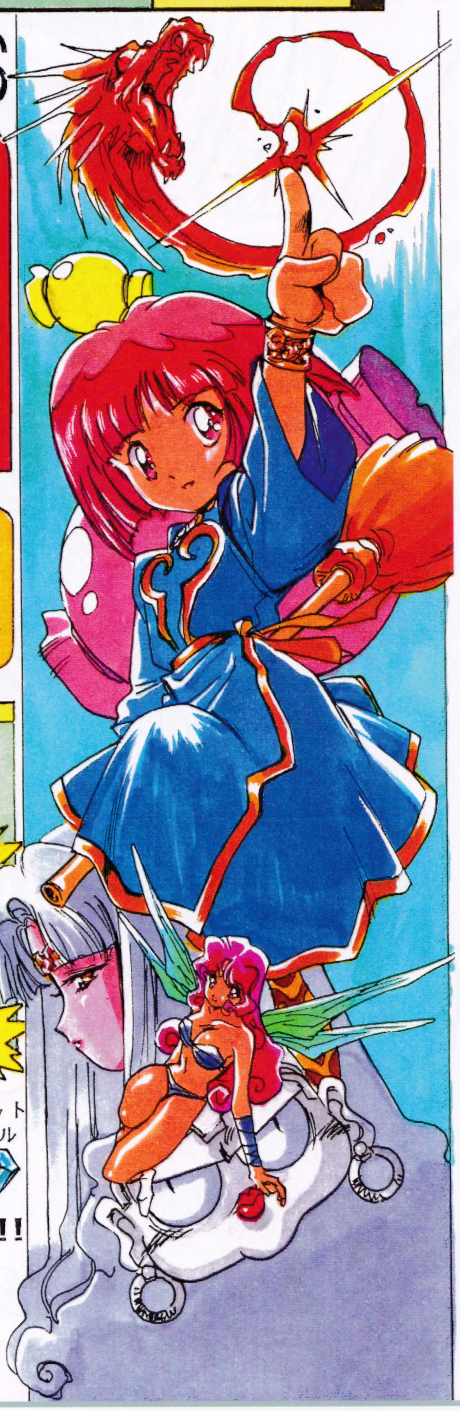
Bボタンを押したままで妖精集め　離すと　追尾攻撃!!

敵を倒してパワーアップ!!

ゲージがいっぱいになるとショットが1ランクUP!!

©1991 SEGA・SUCCESS

SEGA　SUCCESS



ロケテスト時に作成した手作りインストカード。当時は専用ツールも無かったので印刷文字をベタベタのりで貼ってマーカーで色付けしてます。（製品版のカードはセガ制作で簡素化）コットンの始まりとも言える一枚

コットン：COTTON

主人公。魔法の腕は超一級なのに、それ以外は欠陥だれけ。ちまたでは、食い意地のはった危険な魔法使いとして恐れられている。世界の危機など気にすることなくウイローのみを追い求めて放浪している。

ストーリー：STORY

妖精の国で管理していた虹の波動が失われ、魔物が溢れ出し闇に覆われた世界は大ピンチ！でも、ウイローが大好きな食いしん坊の魔法使いコットンは、そんな事には無関心。ウイローを求めて森を徘徊っていた所、妖精シルクが助けを求めて現れる。彼女が語るには、世界に出没している魔物を倒せばウイローをいっぱい食べられるとの事。欲に目が眩んだコットンとシルクのヘッポコ魔物退治が始まる。

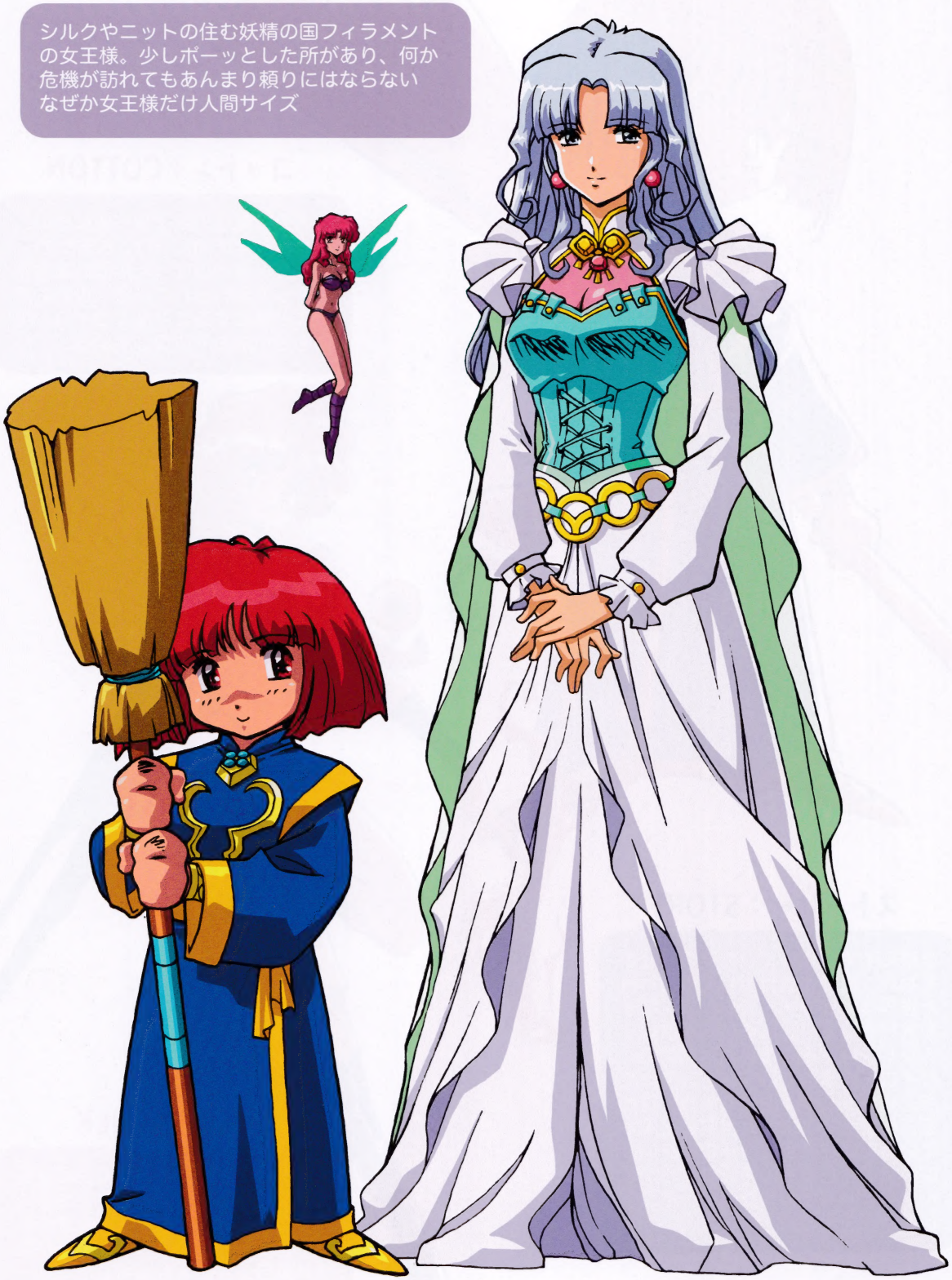
シルク：SILK

妖精の国フィラメントの女王に仕える妖精。ちゃっかり者だけどおっちょこちょい。世界の危機をコットンに頼むが、毎度コットンに振り回され気苦労が耐えない可哀想な妖精。絵を描くのが趣味。

会社に入る前から開発していた横シューにヘルプとして途中参加したのがのちの「コットン」参加した時はまだプレイヤー周りとザコ敵や背景の断片しか無かったかと思います。

ベルベット女王：QUEEN VELVET

シルクやニットの住む妖精の国フィラメントの女王様。少しボーッとした所があり、何か危機が訪れてもあんまり頼りにはならないなぜか女王様だけ人間サイズ



メインプログラマーの初山君は 19 歳。誰も大規模 STG の経験者がいなかったので、全てが手探り状態の開発でした。
ドット絵を描くためのグラフィックボードも自社で開発中だったので、機能追加するたびに不安定でデバックが大変。

3面ボス メデューサ：MEDUSA

担当はプレイヤー周りのアイテム、魔法、画面レイアウト
ビジュアルシーンだったのですが、アイテム周りのドット
絵終了後、追加で３面ボスのみキャラと攻撃仕様を担当。
この頃主流だった「ドッター」ってもう絶滅したかも・・

開発基盤はセガのシステム16B（CPU：M68000 10MHz／1MbitROM／解像度：320x224／スプライト128個）
ハードに回転機能が無いのでパース変化用スプライトを描くのが面倒な割にカクカクした動きで妥協だらけのボス

ウイロー：WILLOW

原始の植物、ウィロー草（成分不明）を固めて作る（固まった）固形物
古くは食用にされていたが、その掛け合わせにより、幾多の摩訶不思議な現象が起こると言われている。
しかし、その製法が特殊な為、貴重で高価な食べ物・・・珍味

ウール：WOOL

ラスボス。妖精の国からウイローを奪い世界中を夜の闇に包みこんだ魔王

【ウイローの話】

ウイローを初めて食べたのは 20 歳以降だったかと思います。当時好きなお餅と比べ、口に残る食感が微妙だなと感じていて、銘菓になってる事が不思議な感覚でした。設定を考えてる時、自分の好みとは違う人々によって長年愛されて銘菓になっているかもと思い、ウイローに全振りした主人公の設定が生まれました。
7 色展開している事も決め手になってます。

タイトル画面

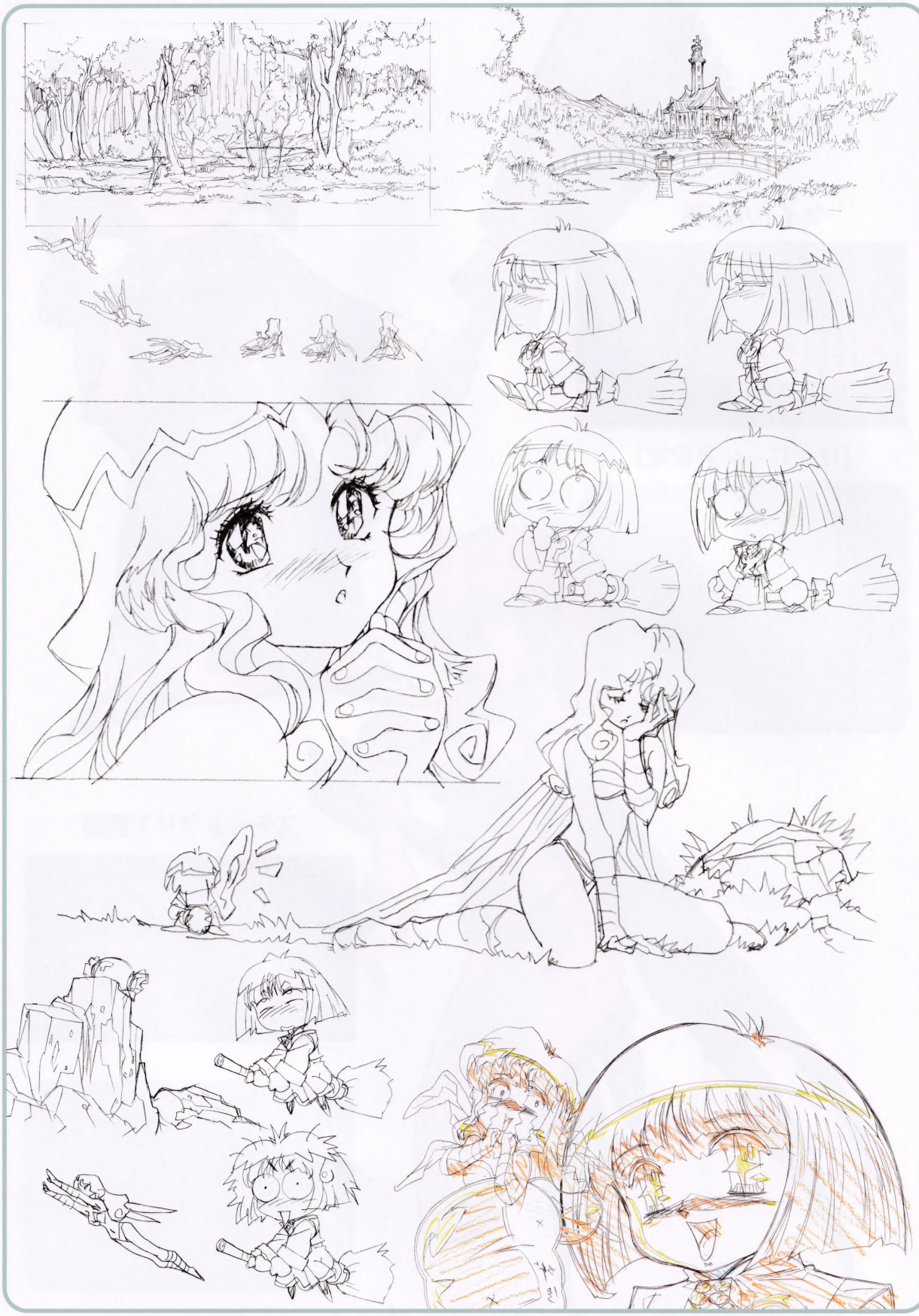
【ウイローの裏設定】

パノラマでコットンが元はただの食いしん坊で、ウイローが好きで食べてたら、いつの間にか最強の魔法使いになってた話が出てきます。
光を構成する要素だったり、魔物が欲しがったり、謎の食べ物ですが、例えて言うとらんじゃたい（香木）のように長い年月を掛けて独自に変化した、食べられるエネルギーの塊だと思って下さい。

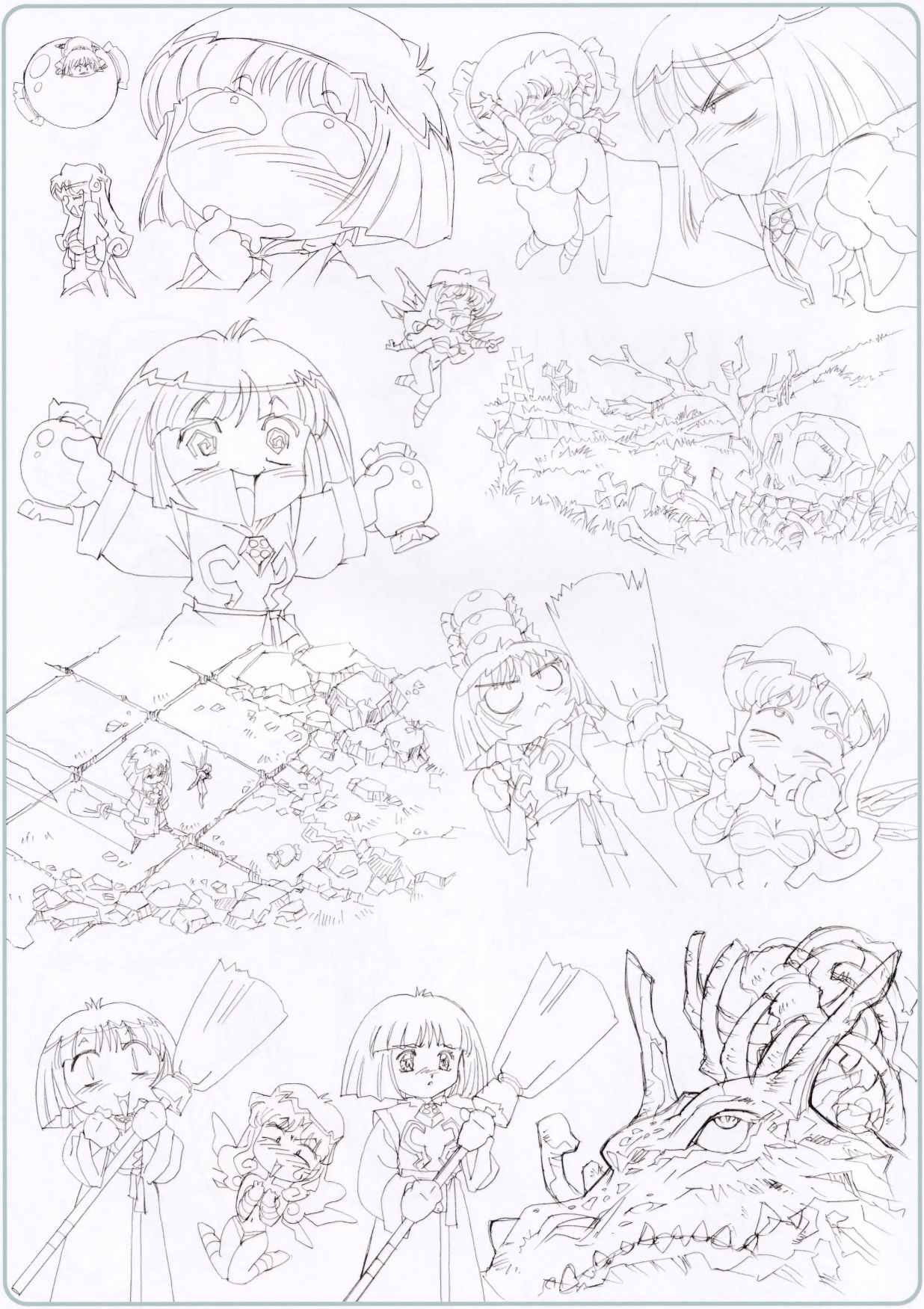
ステージクリア画面

鉱物のように掛け合わされる物や環境によって色や効果が変化します。
高エネルギーの天然物は貴重ですが栽培されたウイロー草から作られるウイローは希少品だけど効果は低い
貴重な天然ウイローを探して世界を巡るコットンは、天然トリュフを探し回る豚と同等だと思って下さい。

名前の流れでシルク、ウールなどキャラ名を整えていき、ストーリー付きのSTGとしてまとまりました。
ナムコの「ワルキューレの伝説」にハマってたので、深みを出す為ビジュアルシーンを挟むスタイルを提案



コットンファーストストーリービジュアル原画1（オープニング／ステージ1クリア）
ビジュアルを追加したのは開発終盤だった為、強硬スケジュールで色々と大変でした。



コットンファーストストーリービジュアル原画2（ステージ1・2・3・4・6クリア）

コットンファーストストーリービジュアル画像3（ステージ5クリア／オールクリア／エンディング）

レッツ　ゴーー！

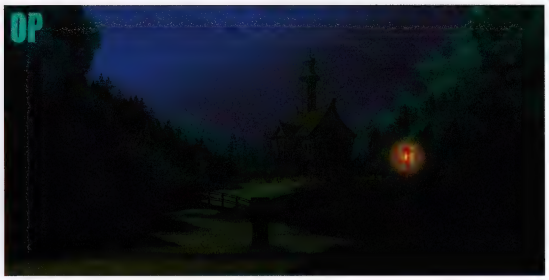
ダヘヘヘ・・・ウイロー、かわいいウイローちゃん！
今食べてあげますからねぇ。いただきま・・・あっ！

だめ〜〜〜っ！

なっ、なにするのよ〜〜！
あっ！さては横取りしようって魂胆ね。

ちっ、違います。七色のウイローを集めると
ビッグでグレイトなウイローになるんですぅ〜

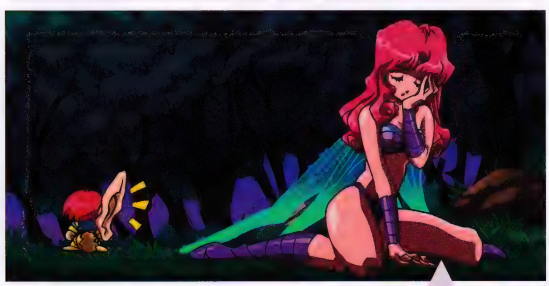
エッ！　ビッグでグレートなウイロー



ある日突然、闇の波動が光のプリズムを狂わせて夜の闇が世界
を覆いつくしてしまいました。

しかし、そんなことには無関心でウイローが大好きな
コットンという魔法使いがいました。

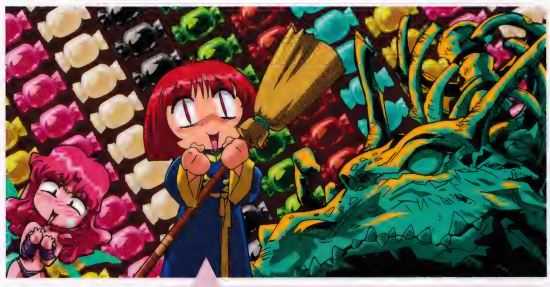
お願いです、助けて！　闇の魔物に私の国が支配されました。
魔物を倒して私たちの世界を救って・・あ、あれ・・ちょっと



魔物を倒せば妖精の国名産の「ウイロー」が手に入るのになぁ

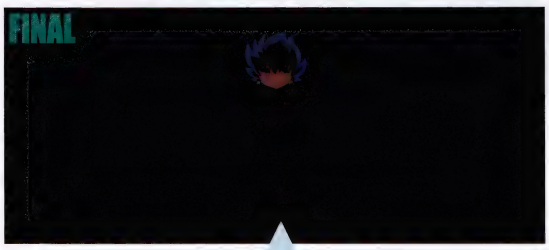
ST6

ごめんなさいドラゴンさん。あなたには恨みはないけど
あと一個で七色に輝くマルマルした、ドビッグで



おいしそうな・・・・え〜〜とねぇ・・
あずきはさくらの後に食べて、え〜と

FINAL



六色ものウイローをよく集めました。でも私がいるかぎり
妖精界には行かせません。
ウイローといっしょに食べてさしあげましょう。

祝！WILLOW

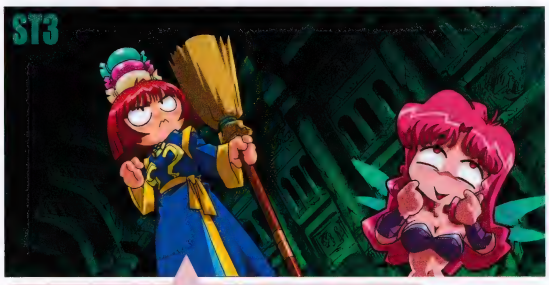
ありがとう。数々のつらい戦いを乗り越えてよくここまで来て
くれました。あなたの勇気ある戦いで、この妖精界のみならず
あなたの住んでいる世界にもやがて朝がおとずれるでしょう。

ST2

デヘヘ、やった〜〜　2個目よ！
う〜〜〜っ！　食べたいよ〜〜。

さ・さ・さあ早く先に進みましょう。
ねっ　ねっ　ねっ！

ST3



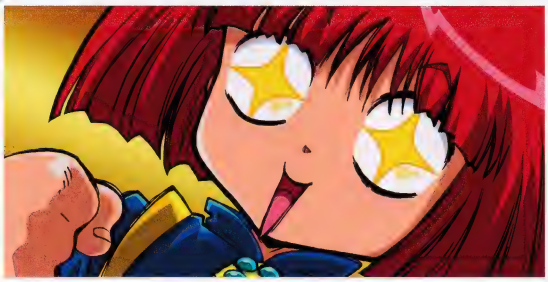
これでまた一歩、大いなる野望に近づいたわね！

ST4

コットンは神殿の守り神モーラを倒し四つ目のウイローを
手に入れた。しかしコットンの行く手にはまだ数々の強敵
がまっている。負けるなコットン！それいけコットン！

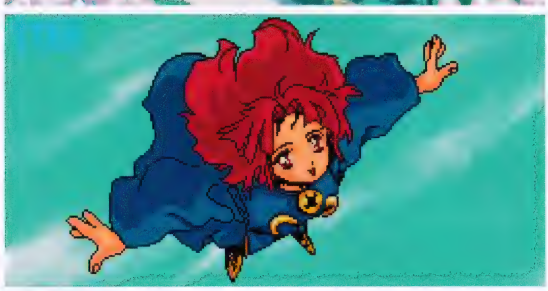
もうがまんできなーい！
小さくてもいいから食べる〜〜っ！

ダメ・ダメ・ダメ〜〜〜ッ！

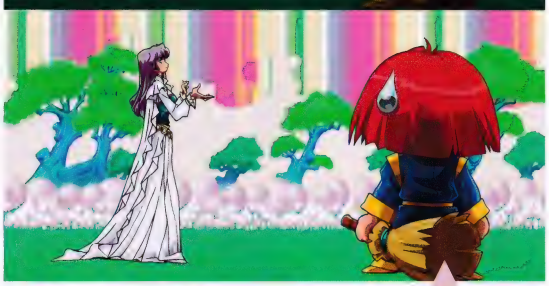


退治するとウイローがもらえるかもしれ・・へ!?

いくぼ〜〜〜ん！



この七色に分かれたウイローこそが全ての色を作り出している光の結晶なのです。



・・・・・・・・

ありがとう、これで妖精界も救われます！ビッグなウイローなんてウソついてゴメンナサイ。でもみんな感謝しているんです。あなたがいなければ闇の波動を消すことはできなかったでしょう。女王様もとても・・あら？　あの、もしもし？？？

・・・・・・・石になってる！　いや、あのその・・・あっ！　そうそう、そういえば隣の国も黄金のウイローを盗賊に盗まれたとかいってたよ〜な

ゲームオーバー時のデザイン文字／キャラセリフ用アイコン／追加用イラスト（シルク）

【X68000 版パッケージ】

アーケードが好評だったのでコットンラインが増殖立ち上がり、パッケージや宣伝イラストのみで制作には不参加。
アーケードの改良版的な位置付けの PC ソフトなので、ハードの違いもあり敵ボスなどが部分的に作り直されてます。

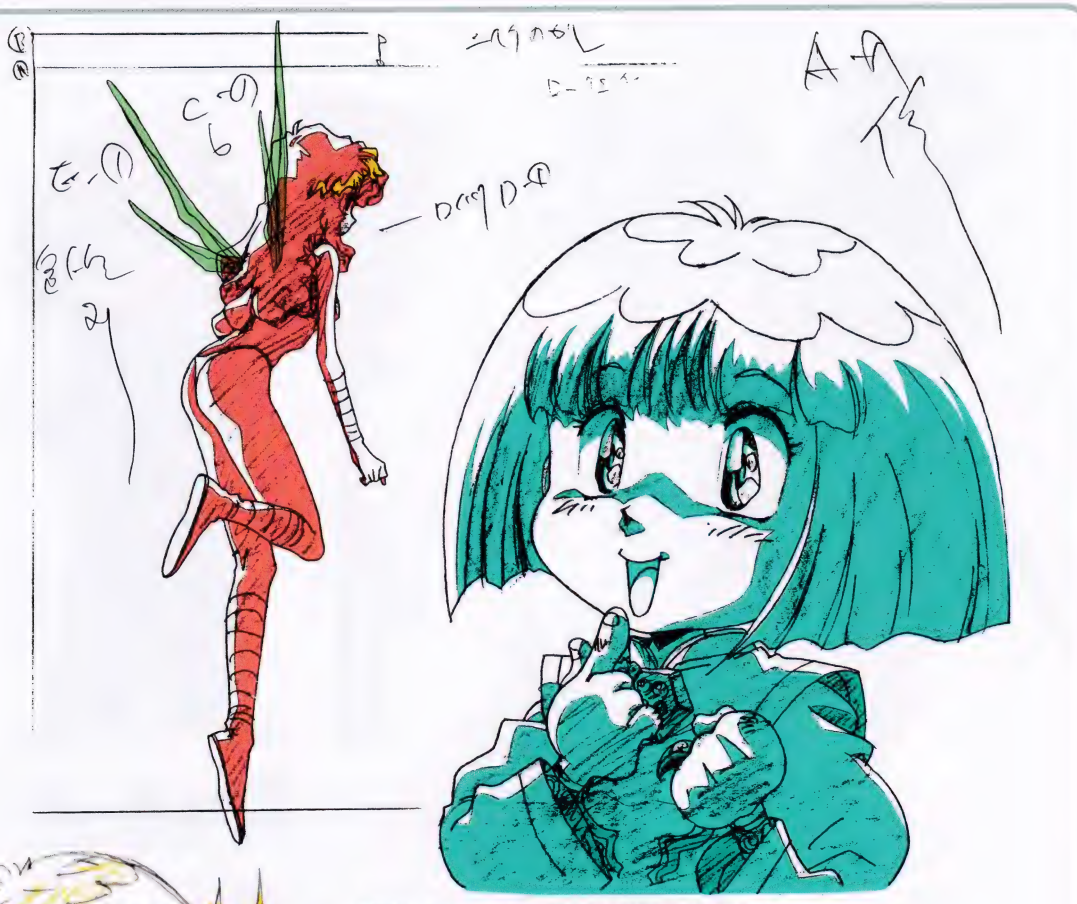
X68000 限定版「コットン」パッケージイラスト

業界に入るまでゲーム開発やSTGに関する知識が皆無だったので、この時期は毎日ゲーセン通いの日々。
アーケードSTGだと言われるけど「ガンフロンティア」「メタルブラック」の世界観が好きでよく遊んでました。

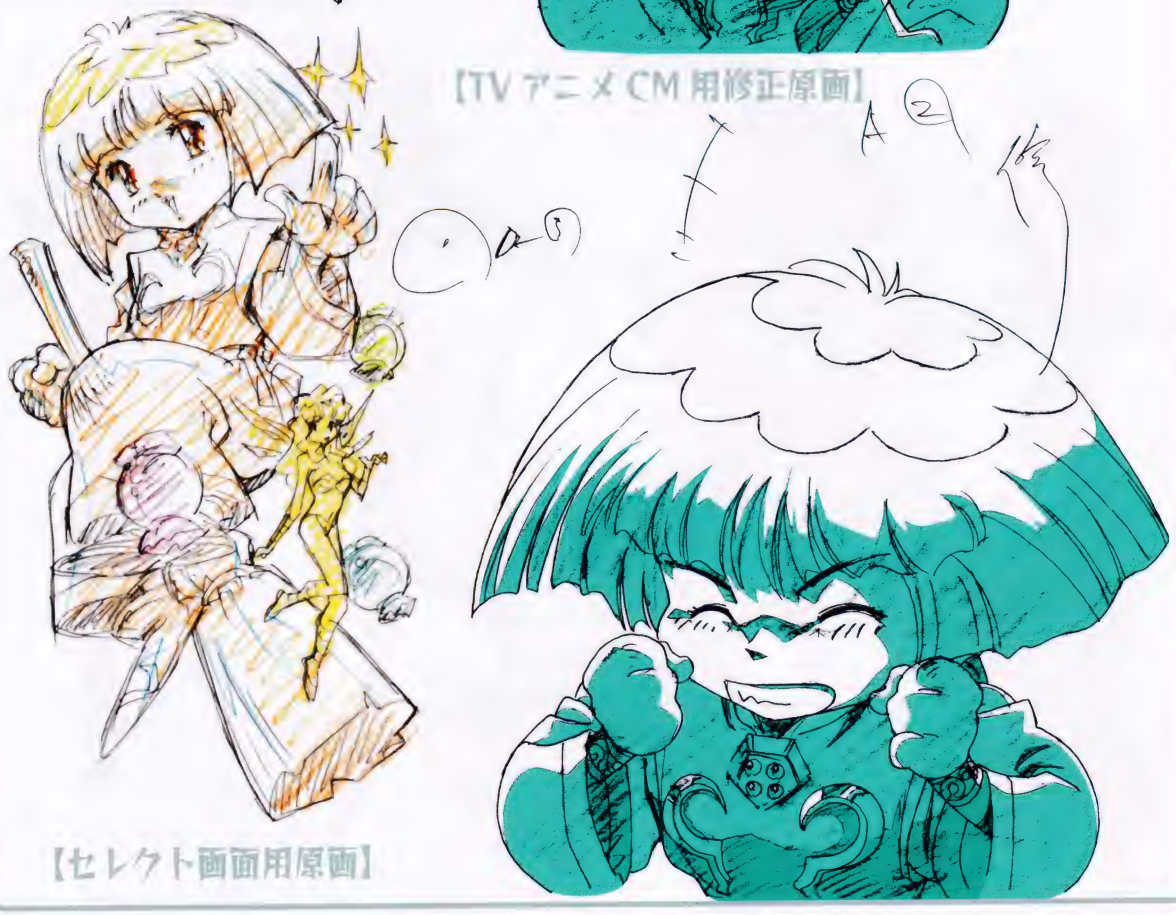
21 X68000 COTTON

好きな縦画面STG「桑れん坊天狗」「武者アレスタ」「魔法帝国」「超兄貴」「パロディウス」「マジカルチェイス」。弾幕系が主流になってからSTGはやらなくなりました。火力が限定された中で攻略するほうが面白く感じます。

スーパーファミコン用の「コットン100%」もゲーム制作にはノータッチでしたが、
完全新作なのでビジュアルシーンの絵コンテと原画、宣伝用のイラスト等違うのみ手伝いしました。



【TVアニメCM用修正原画】



【セレクト画面用原画】

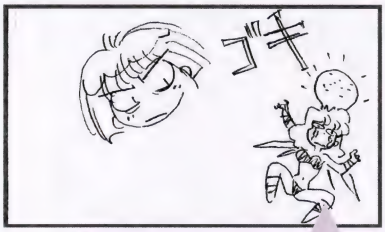
100%は宣伝に力を入れていて15秒のアニメCMが作成されました。アニメ制作には関わっていませんが途中で何故かキャラ修正を頼まれたので、得意か悪いように記憶しています。CM内容は全く覚えてない！！

マニュアル用に描いたイラストゲーム開発のメインは、コットンに当初から参加していた可愛い絵を描く女性スタッフだったので、トータルデザインはパステルが基調になってます。SFCは色数が多くて羨ましかったのを覚えてます。

25 COTTON 100%

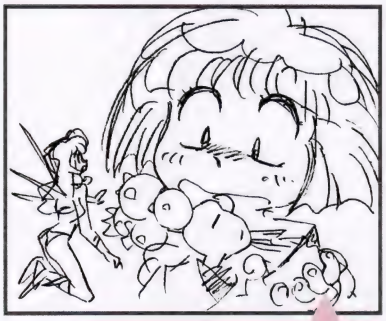
コロンバスサークル　SFC互換機用ソフト「コットン100%」パッケージのラフ原画

やった〜っ！３本目〜〜！
そろそろウイローにしようかな〜



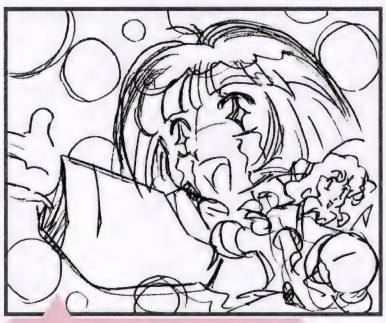
でもウイロー草は５本揃わないと
ウイローにはならないですよ〜。

はやく言え!! ♡



そうか、これってウイローの
元だからこのまま食べちゃっても
美味しいかも

でも、メルヘンランドのウイロー
『虹のしずく』といったら銘菓中の
銘菓！　通も唸らせるウイローに
なるって話よ！

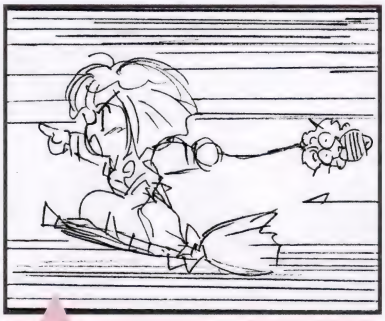


つ、ついにやった〜〜、５本よ５本
、５本が１個、１個は５本？何だか
数が少なくなったけど・・やっと

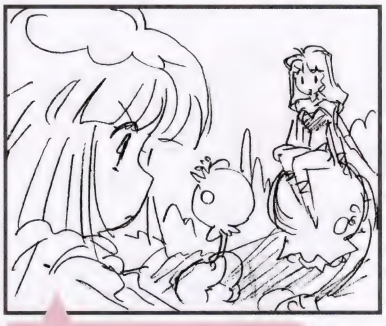
あ、あのねっ、言うの忘れてたけど
虹のしずくは、特別な花の精にし
か作れないの・・テヘヘッ♦

ウ、ウイロ〜！

と、とぼけたってダメよ！
さあ、はやく返しなさ・・あっ！



いっくぽ〜〜〜ん!!



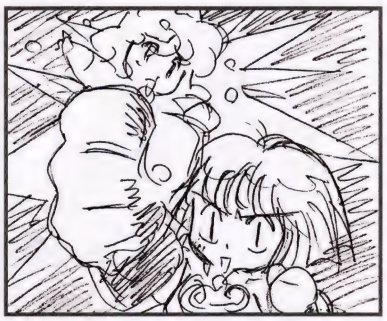
何よこれ〜っ

ほんとに何も知らないの？これが
ウイローの元になるウイロー草よ

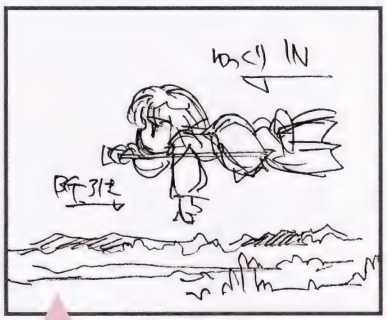
ウ、ウイロー草？
なんかヘンテコな草ね・・

でも・・うわさの魔法使いがコットンじゃ
ないとすると、いったい？

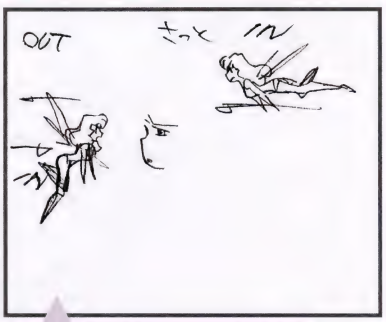
ここは平和な妖精の国『メルヘンランド』
妖精界でもめずらしい『ウイロー草』の咲く
所　ウイロー草からできるウイローには
不思議な力が宿るという　ところが・・・



変な魔法使いによって、この国唯一ウイロー
を作れる花の精が拐われてしまった



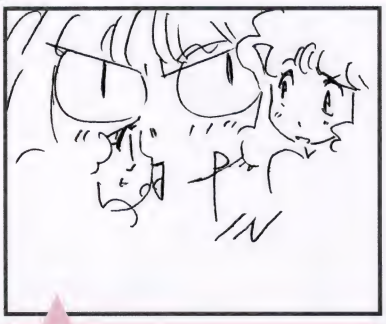
う〜〜どっかにウイロー落ちてないかな〜



大変、大変、タイへ〜ン！
あっ！コットン見っけ！

・・・？　あんたダレ？

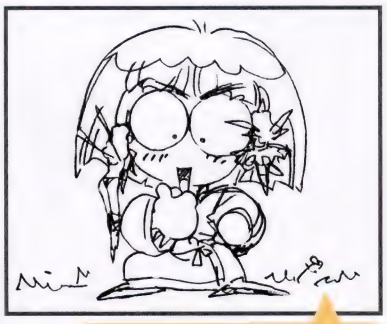
忘れたのシルクよ、シ・ル・ク！
まったく・・いくらウイローに目
がないからってメルヘンランドを
襲うなんて！



い・い・わ・け・な・い ☆ ☆ ☆

ウウウ・・苦労してこんな小さなカケラだけなんて・・こんなんじゃ、噛む前に歯の間に挟まっちゃうじゃないのよ〜っ
しかたない、こんなんでもウイローには違いないし、ゆっくり味わって食べちゃおっとパクッ！
あ〜〜っ！飲みこんじゃった、だ〜〜〜っ!!

おしまい

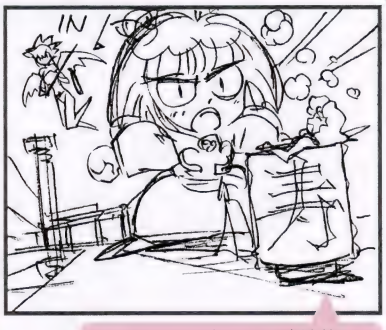


メルヘンランド特製、世界一小さいウイロー銘菓『虹のしずく』です
これは良質のウイロー草より取り出した花のエキスを贅沢に使い、この量で普通に作られるウイローの約10分の1まで濃縮してあります

うわぁ〜！　なんだか聞いてるだけで美味しそう、良かったわねコットン！

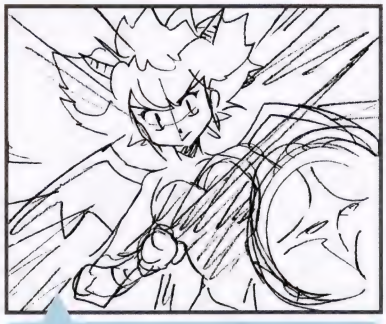
ここだけで作ってるなんてもったいないから、他国のウイローを作ってるみんなにも教えてあげたら？

あっ、そうですね、すべてのウイローが小さくなると何処へでも持ち持ち運べて便利ですし、美味しいウイローが気軽に食べられていい事づくめですね！



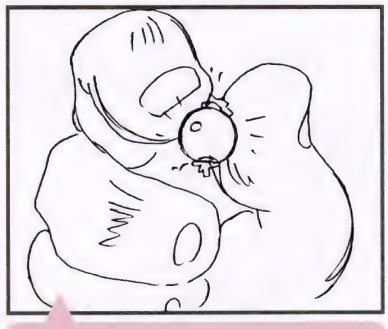
もーっ！いったいその魔法使いってどこにいるのよ〜っ！☆☆

・・・・・・フフフッ

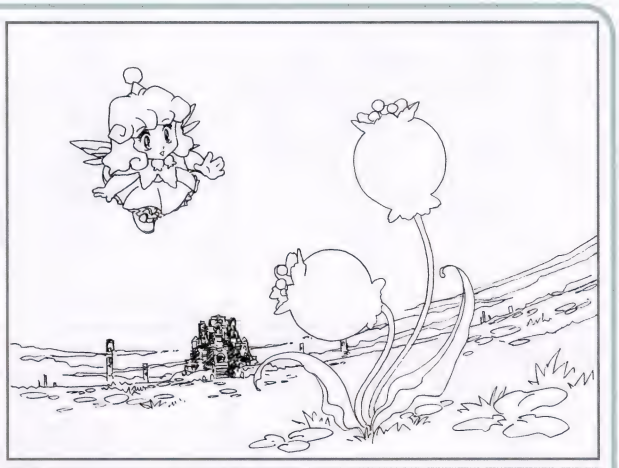


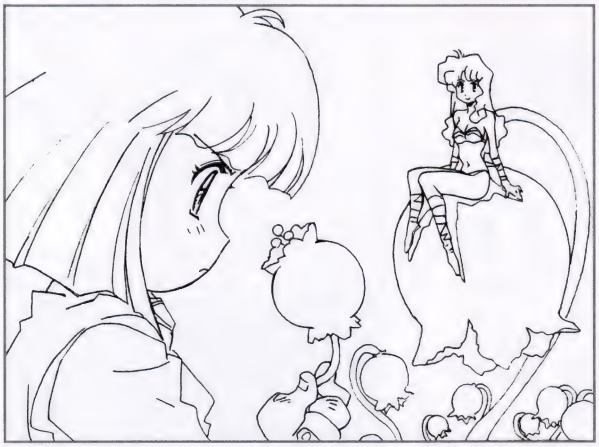
フッフッフッ・・ここまで来るとはさすがねコットン！　あなたの影にウイロー草を集めさせたのは私『虹のしずく』を作りこの国の裏から操ろうと思ってたのに・・・
まさか本物が現れるとはね　しか〜し、私は今までのザコのようにはいかないわよ！
さぁ、かかってらっしゃい！

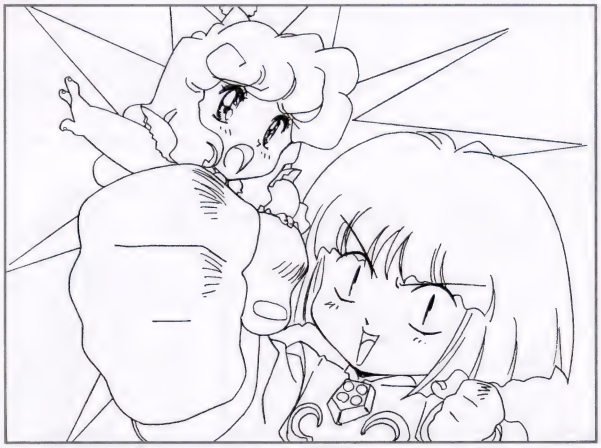
助けていただいて本当にありがとうございました。　おかげでメルヘンランドにも平和が戻りました。大したお礼はできませんが、せめてこれをお受け取り下さい

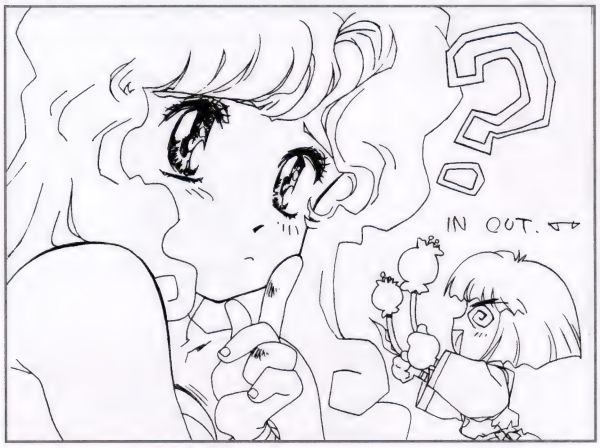


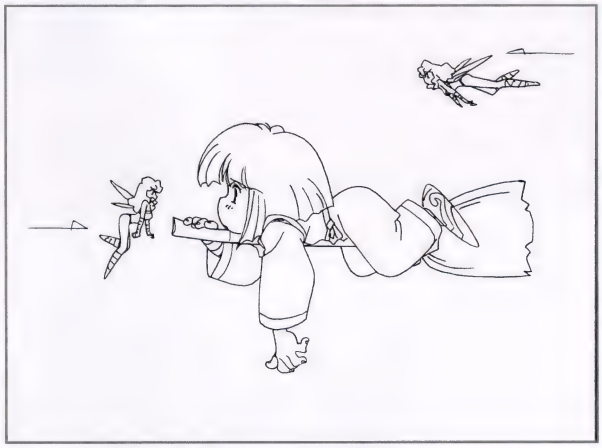
！！！！！！！！

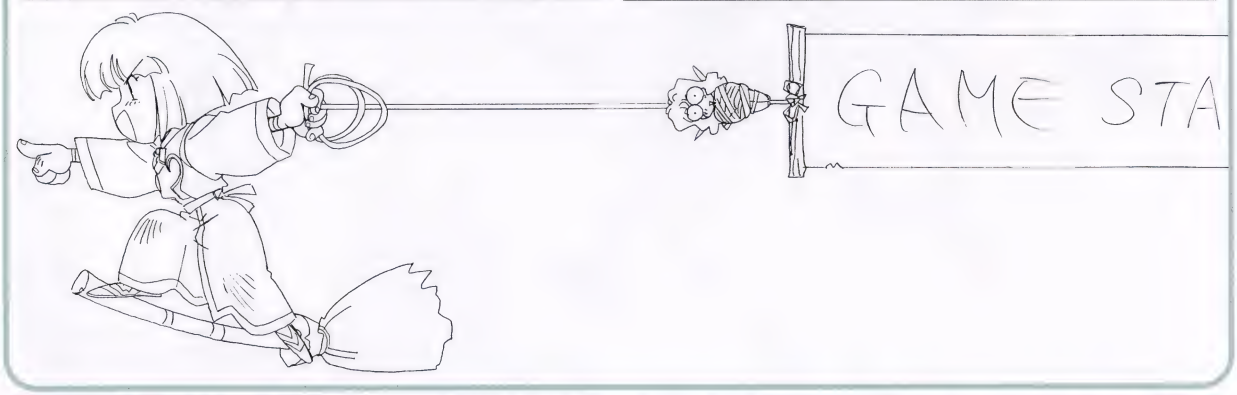


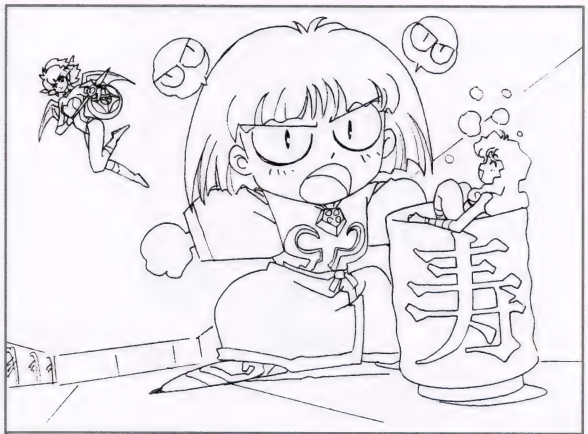


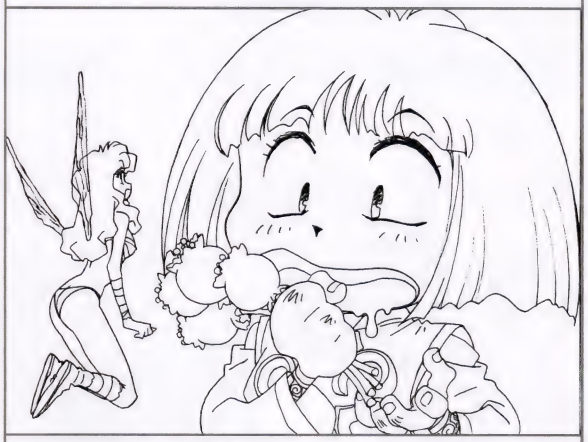
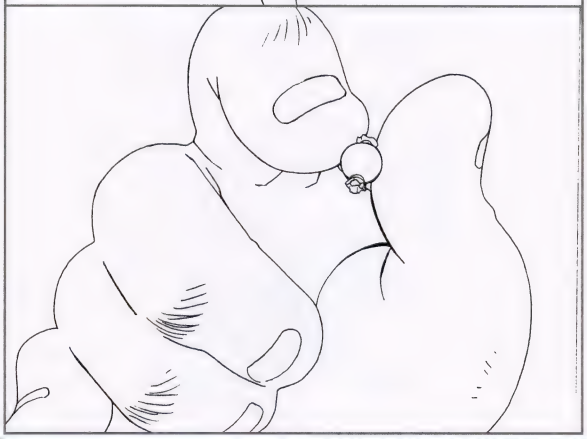
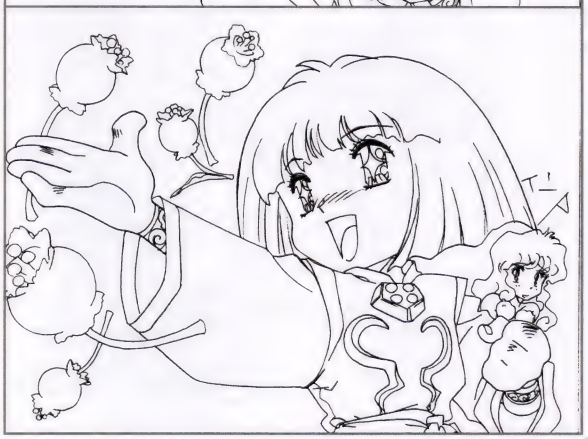


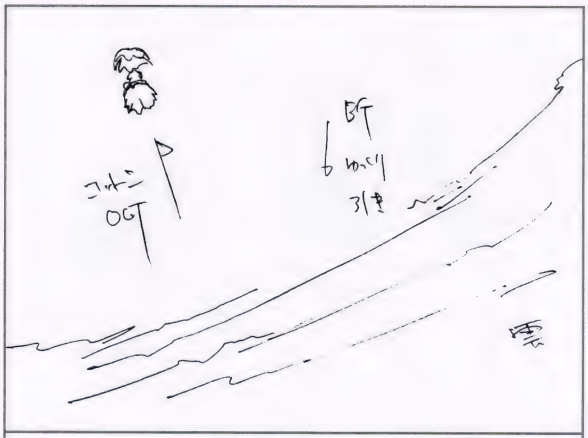

IN OUT.

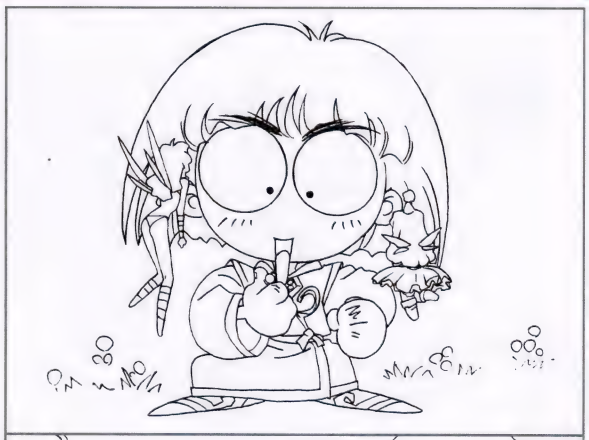


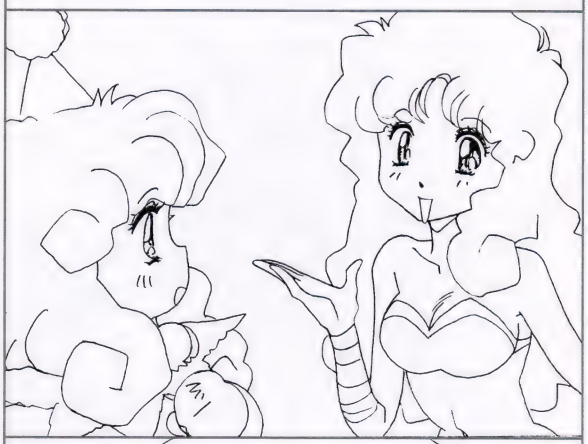

GAME STA

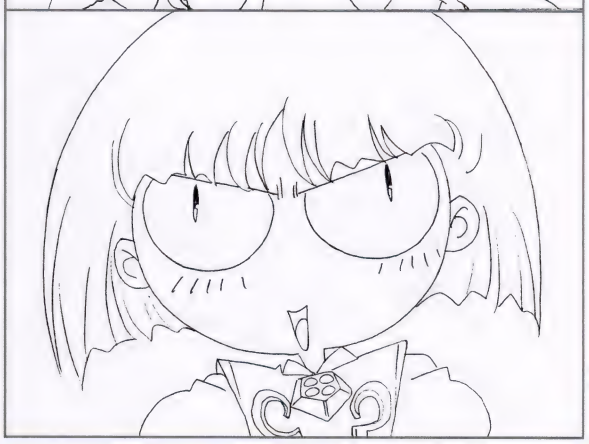








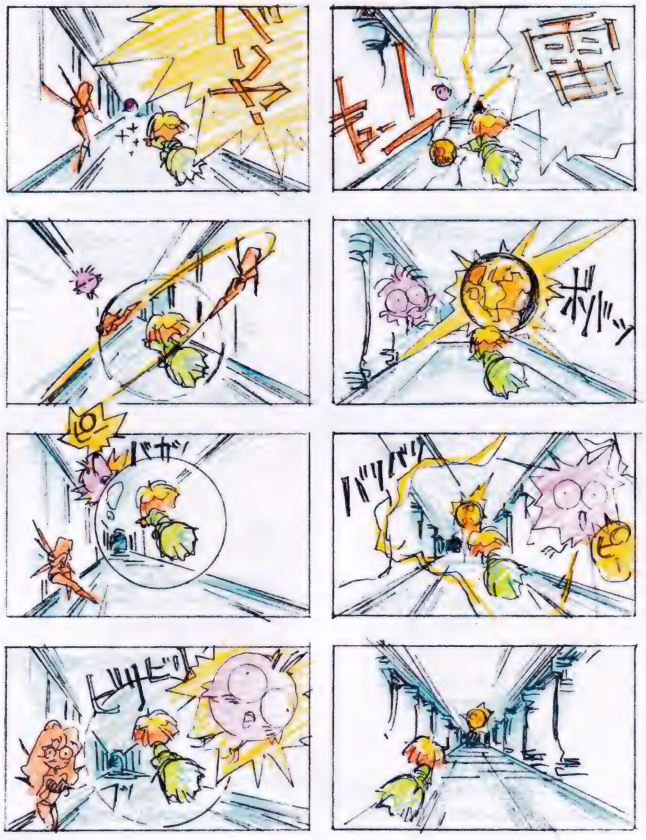


【初回特典同梱ミニCD用イラスト原画】

今はもう無くなってしまいましたが、販売元が数多くのゲームCD製作を手掛けていたデータムポリスターだったので
通販のみではなく歌入りCDが同時されてます。割と予算をかけてたタイトルだったようです。

MAGICIAN ADVENTURE
COTTON
100
寿
コットン100%

コロンバスサークル　SFC互換機用ソフト『コットン100%』パッケージイラスト

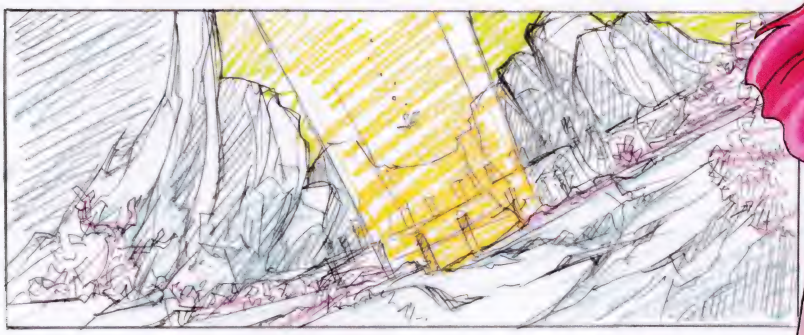


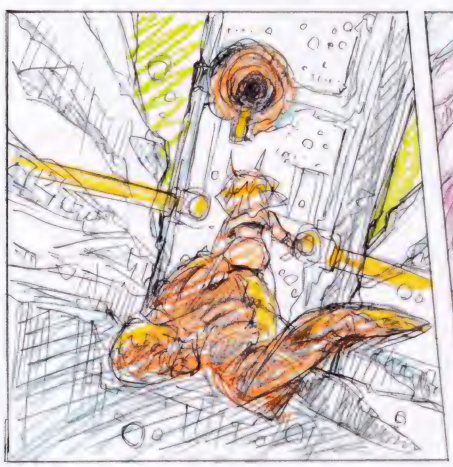
魔法4コママンガ(火竜/オプション火竜/雷/バリヤ)/宣伝用イラストラフ原画

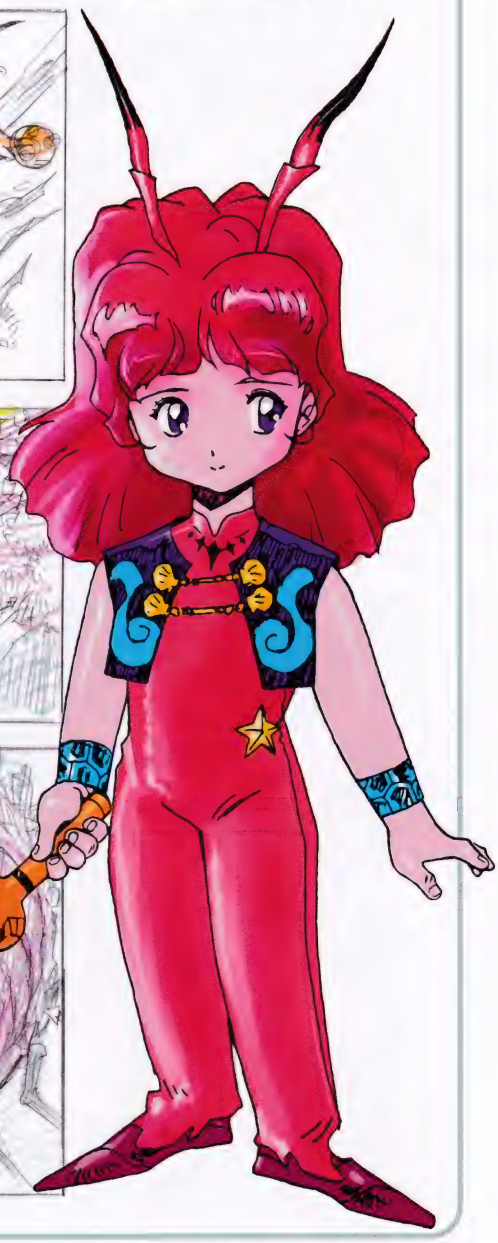
珠鱗風

SHRIMP

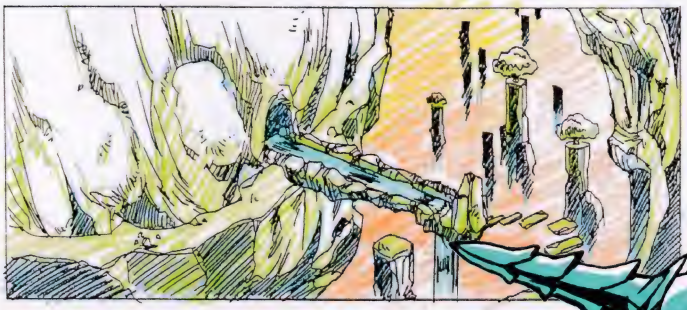
［シュリンプ］

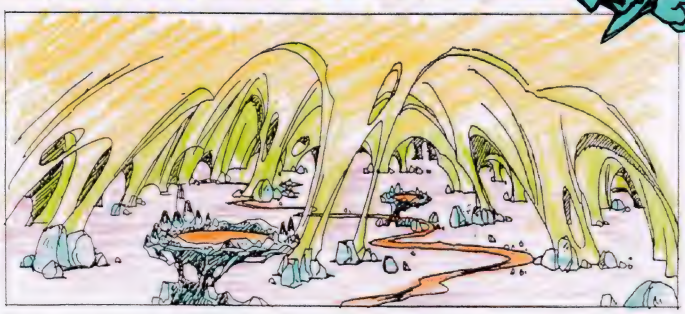




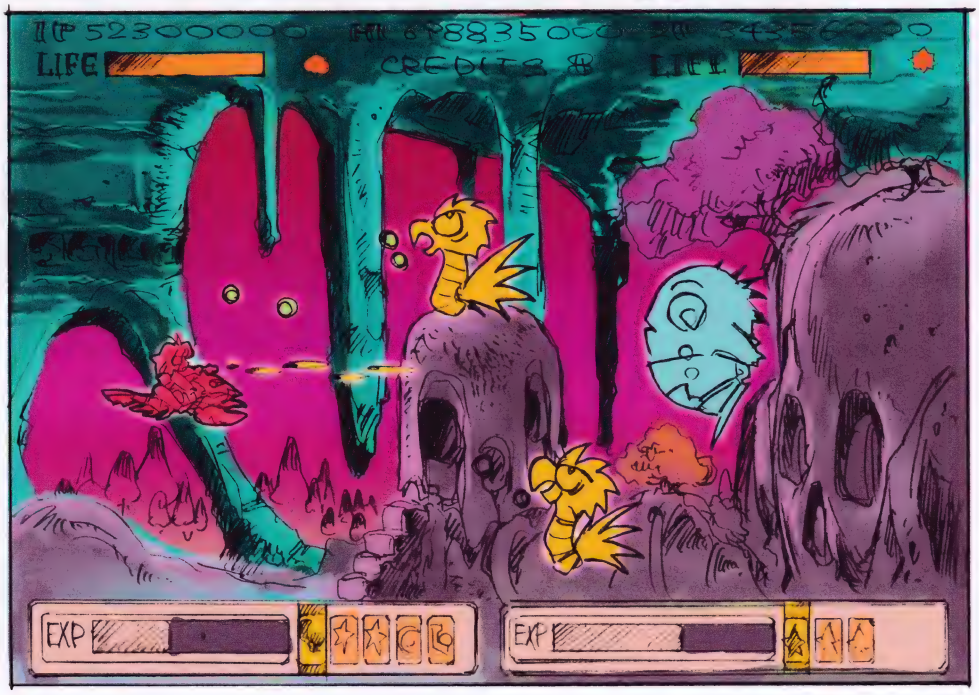


パノラマコットンを作る前にオリジナルSTGとして企画した海洋異世界ファンタジー「シュリンプ」
横スクロール型STGで二人同時プレイを前提にキャラ設定してます。主人公はエビ、敵は兜ガニの進化系。





［パルサー］



［キャラ案ラフ］

珠鱗風（SHRIMP：シュリンプ）

途中参加可能 2P 同時プレイ STG（途中参加可能）

【ストーリー】
何処までも続く青い海の底。色とりどりの珊瑚に囲まれ、ひっそり暮らしている海の民「ネプチューン」
しかし、上界からの汚染により、海の色は濁り、珊瑚の輝きも失われつつある。
生存の危機が迫るネプチューン族、これから誕生する生命を新たな環境下で生き抜くことができる
新生体に変えなくてはならなかった。そのため、生まれながらの雛玉（ひなたま）を７つの海の祭壇で
光に当てる必要があった。今日は、シュリンプとパルサーの弟が新生体として雛玉から生まれ変わる日。
北海の祭壇で最後の光を当てられている時、突然激しい潮流が巻き起こり、雛玉の入ったゆりかごが
赤黒く渦巻く海底墓場にある大穴に吸い込まれてしまった。そこは海の亡霊が巣くう禁断の場所。
「一刻も早くゆりかごを祭壇に戻し最後の光を当てなければ！」こうしてシュリンプとパルサーは
弟を救うため未知の世界へと旅立つ。

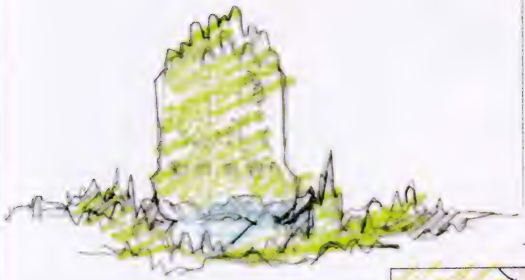
【ステージ構成】
オープニング：北の深層海流→海の基場サルカッチ
STAGE1：水晶瑚の洞窟→マリンスノーの台地
STAGE2：光苔の洞窟→珊瑚の石橋→緑の泉
STAGE3：氷の海→氷柱殿→逆流する滝壺
STAGE4：水の洞窟→石の風穴→漁火の霊回廊
STAGE5：化石の森→石碑の町→大顔石
STAGE6：塩の大回廊→うねりの谷
STAGE7：太古の貝塚→海底軍艦
エンディング：海の祭壇→水面から空へ

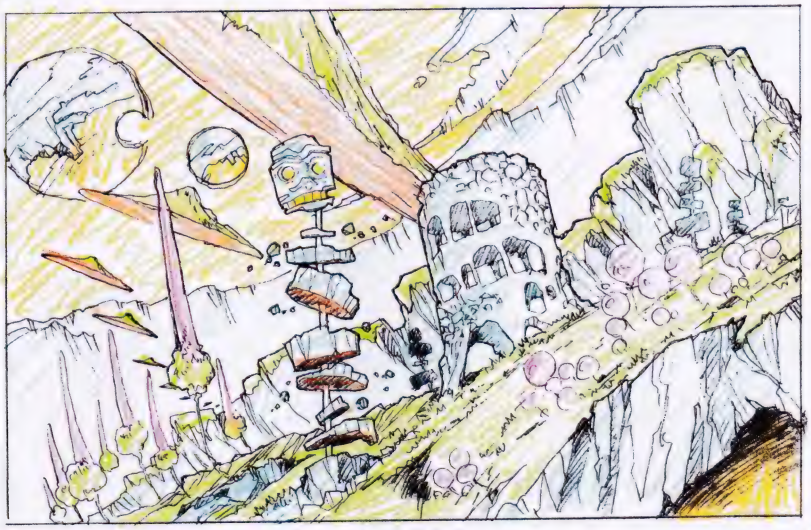
話は環境問題を扱いシリアスですが、あまり重くならないよう敵はひょうきんに描いてます。
結末は、無事ゆりかごを取り戻し、羽化した弟と共に水柱(天然の輸送エレベーター)で汚染されてない宇宙へと旅立ちます。

[敵キャラクター案]

ワッピー
ハナビー
クリオ
ミャーム
グリフ
ブロニコ
ナマ子
カンパナ
太陽のとうちゃん
サソラー
プラ プラ
カーチョ
メバシリ
人魚
カス
カブトン
ブータン
テルボー
ポンキー
カニニ
ブツリ
グルメ
へのカッパ
ピータン

背面設定ラフ／サンプル原画／敵キャラアニメ





BG
動く山ホテル

初めてディレクション&オールデザインしたタイトル「パノラマコットン」パッケージイラスト
当初は2D横シューだったのですがプログラマーが3Dシューが作りたいとの希望でパノラマになりました。

41 PANORAMA COTTON

パノラマパッケージデザイン８案のうち、ロゴタイトルが下段に置ける左のＡ案が採用されました。
開発当時は発売元は決まってなくて、形になってきた頃に一番好条件だったサン電子さんになりました。

コロンバスサークル　MD復刻版「パノラマコットン」パッケージイラスト
ロゴも新規に作り直してあります。ツールの進化でロゴ制作も時短になりました。

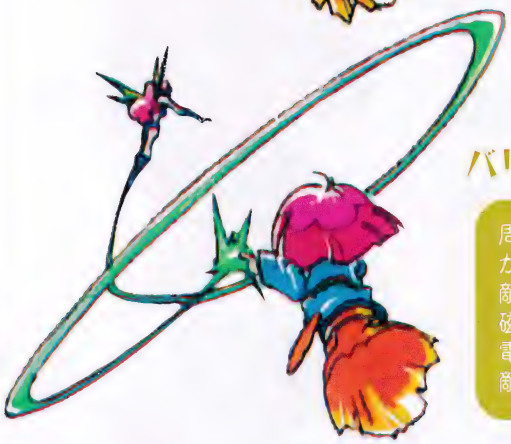
パノラマコットン

PANORAMA COTTON

メガドライブカートリッジ
（16M ROM）
三次元的射撃遊技
（3D STG）
発売日　未定
価格　未定

マガジンボックス
『美少女伝説』
表紙イラスト

16Mロムの予定でしたが話を詰め込みすぎて最終的には自電スーパーで20Mロムになりました。
最後は20Mでも足りなくて2〜3日必死で容量節約なデータの共通ブロック化をしてました。



青系妖精魔法
バリア＆サンダーボルト

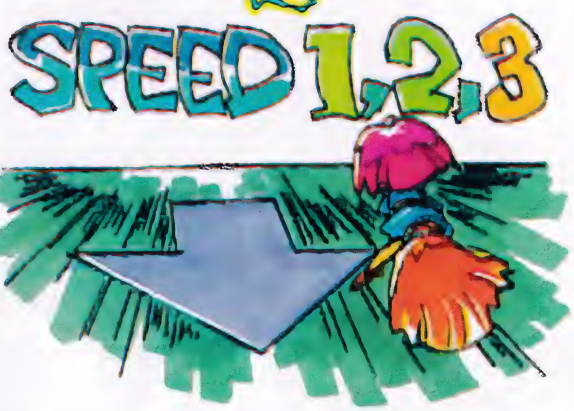
周囲に磁場を作り敵の攻撃から身を守る。弾なら３発敵なら１回まで防御が可能磁場が崩れた時、瞬間に電撃を発生させて広範囲の敵にダメージを与える

青系魔法：雷

無数のサンダーボールを回転させながら前方に飛ばす必殺電撃魔法瞬時に前方の敵にダメージを与えるならコレ

飛んでけ～：妖精飛ばし

ボタン長押しでシルクがコットンの周りを旋回し始める
離すと遠くの敵に飛んでいき一定時間攻撃するタメ攻撃



赤系魔法：火竜

画面内を飛び回り、敵を追いかけまわして何処かに消えちゃう気ままなやつ

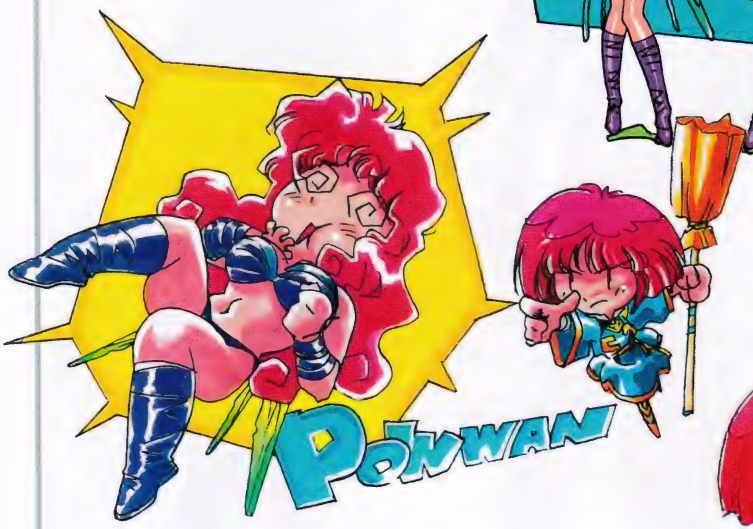
お気に入りは音楽！作曲を担当された方に自分の好きな曲を大量に聴いてもらい似たようなデンパの曲を作ってもらいました。何度か修正してもらってるうちに元ネタが分かる曲調になってしまったのも・・・

赤系妖精魔法：ファイヤーフェアリー

シルクが炎のかたまりと化して分裂、とりあえず何にでもくっついて敵にダメージを与える移り気な性格が特徴

緑系魔法：ツゲの実

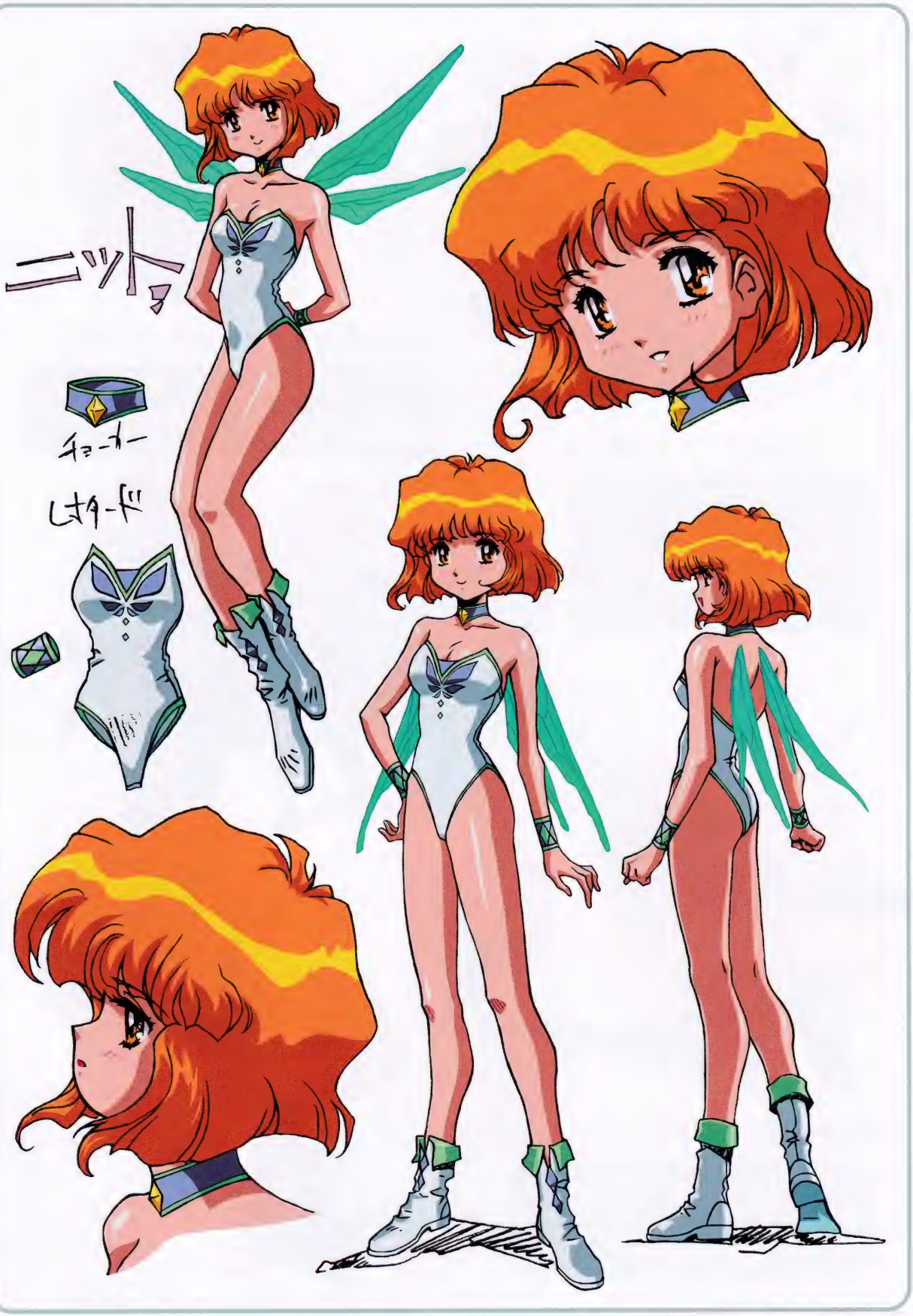
ショットが一定時間ホーミングミサイルになり威力もアップ。3DSTG「アフターバーナー」で敵が出現すると「The Enemy!」と警告されるのが「ツゲノミ」と聞こえた事から採用される



緑系妖精魔法：フェアリーランチャー

ツゲの実をシルクの体内に瞬間移動させて体内で急激に熱すると体内で膨張してはじけた種子がいきおいよく口から飛び出し近くいる敵を倒す非道魔法

音量も無いので短いフレーズのリピート曲ばかりですが、当時の貧弱な音源でよく作ったと思う完成度アレンジとデータ化を担当された細田さんの力量のなせる技です。今でもたまに聞きたくなります。


ニット
チョーカー
レオタード

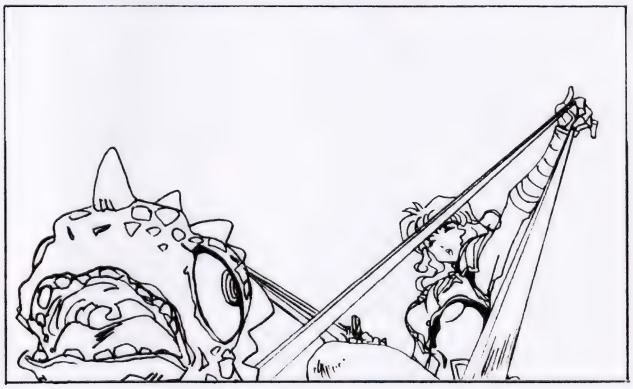
パノラマコットン人物紹介2　妖精の国フィラメントの「ベルベット女王」戦闘服姿
パノラマコットン人物紹介3　敵ボス「カルミン」耳が巨大化して空を飛ぶカンガルー「クッキー」

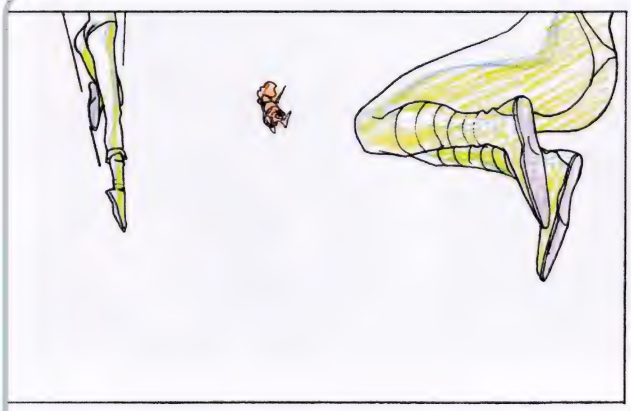
オプション／タイトル／タイトル時演出パネル8種／パネルキャラ原画4種／ゲームオーバー時原画2種
ダメージキャラアニメ／宣伝イラスト／オプション画面用キャラ原画

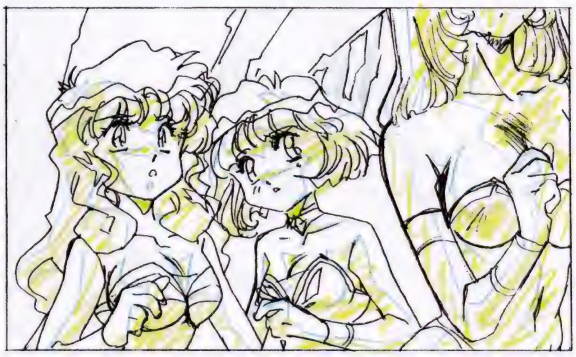
【3D STGの話】

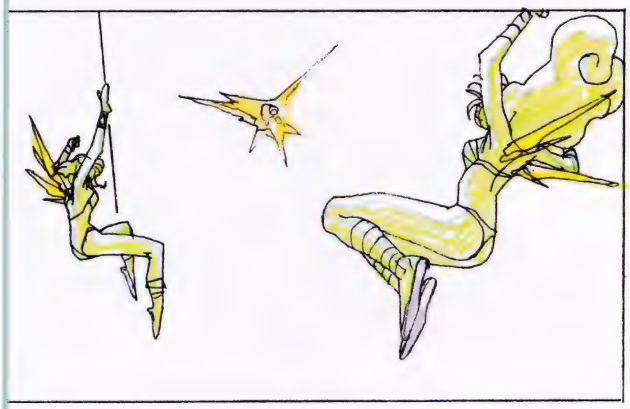
パノラマを作ってみて感じたのは、3D STGは自分とはあんまり相性が良くなかった事。もしこれが、回転、反転、制限のない拡縮機能がハードに付いてる時代の開発なら違ったかもしれないけど、スプライト領域が小さすぎて、拡縮がカクカクで空間認識が極めて難しい。最初にテストプレイした時に感じた違和感なんだけど、これは開発終了まで続きました。（敵や弾の回避方法が8の字避けしかできなかったヘッポコだったのもあります）

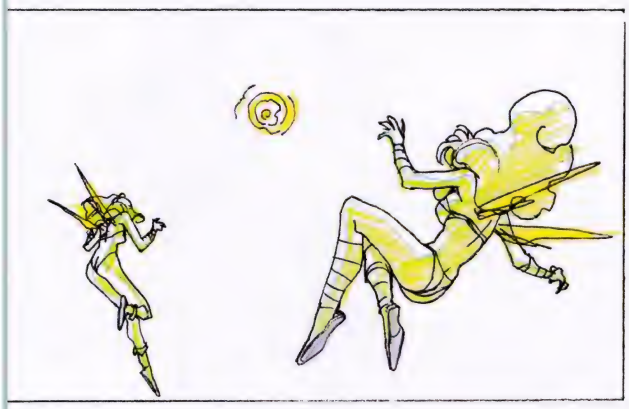
ステージクリア画面　シルクとコットン入魂のラフ／タイトル画面　コットン飛行スプライト
ビジュアルシーン／ステージクリア／ゲーム画面／1面ボス

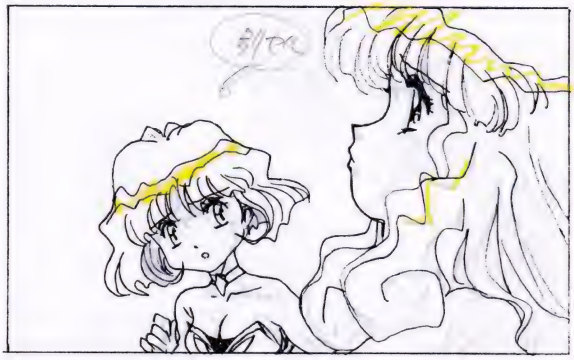


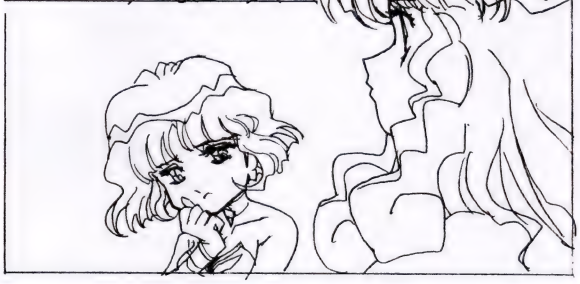


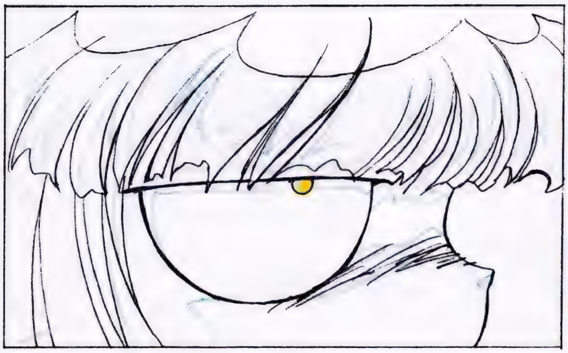


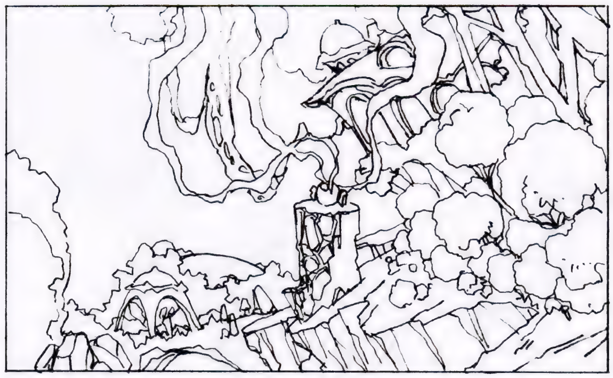


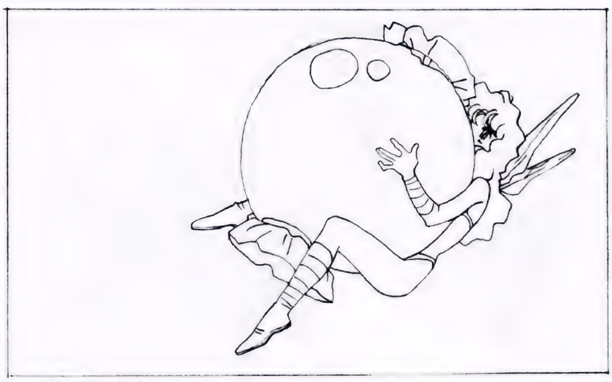


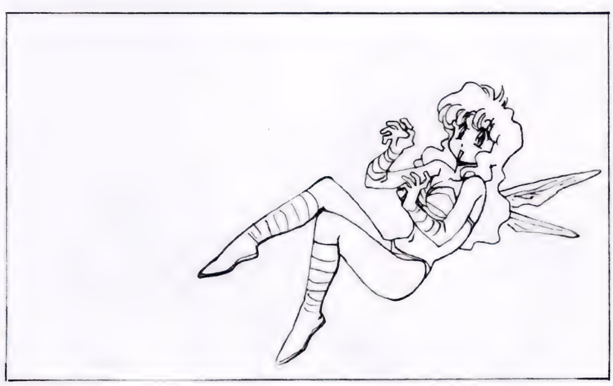


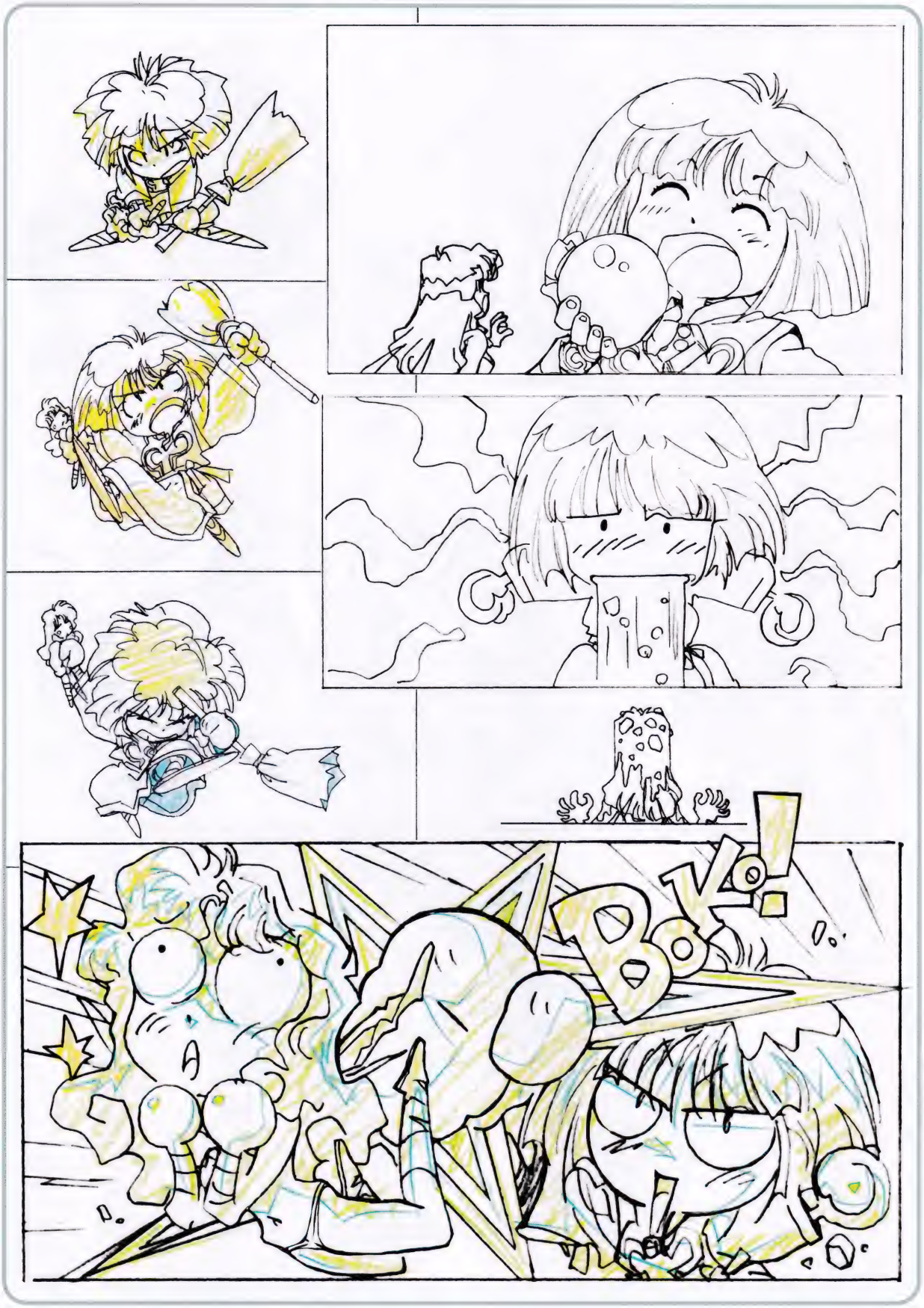


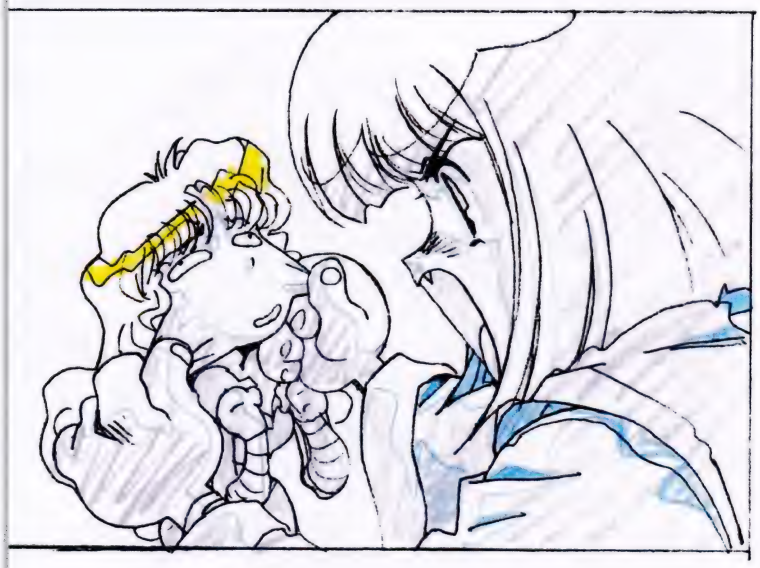


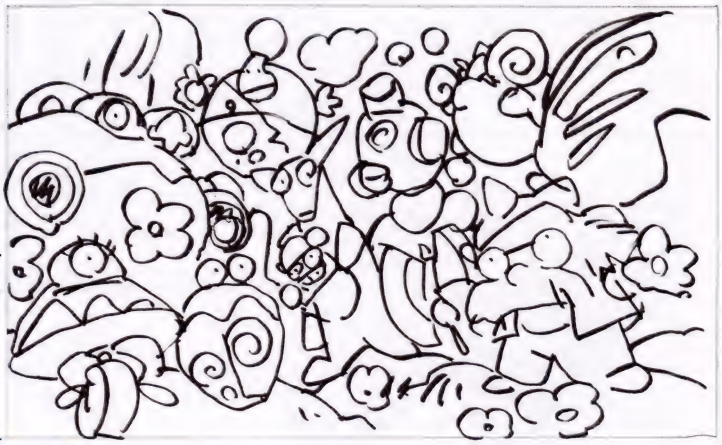


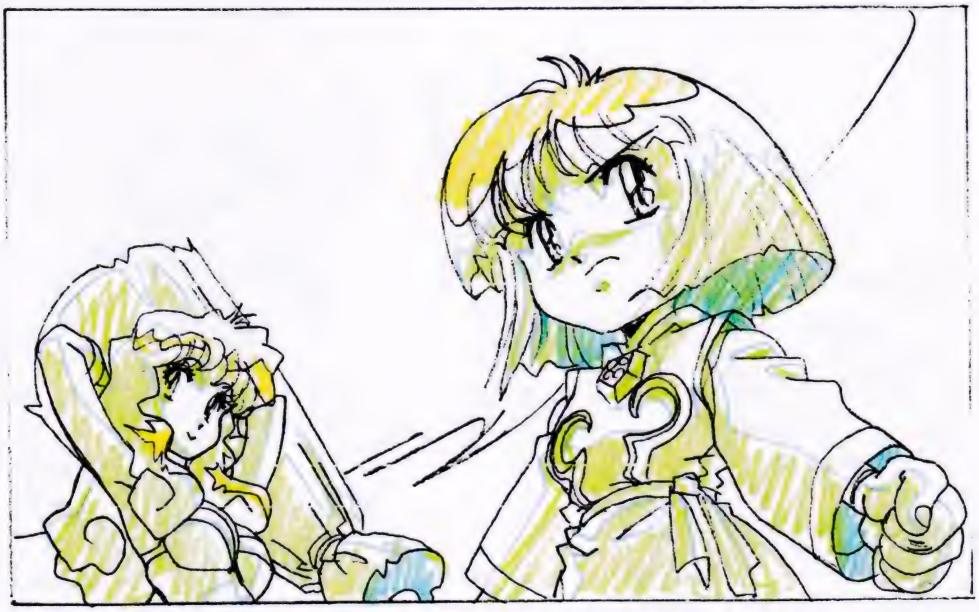


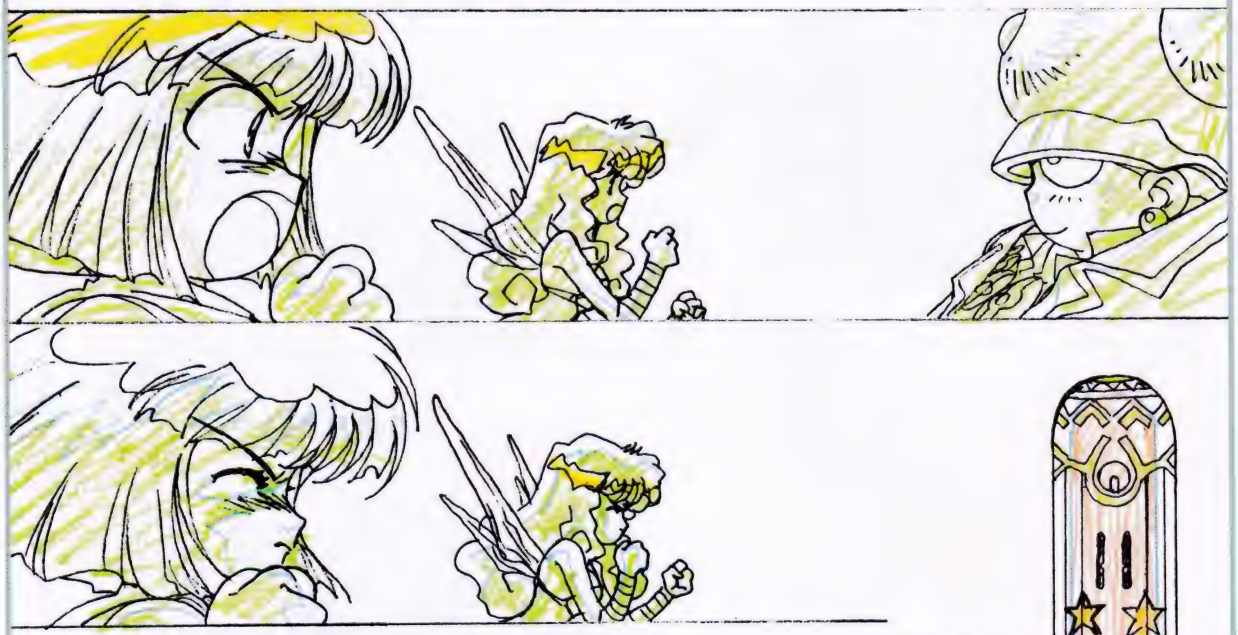


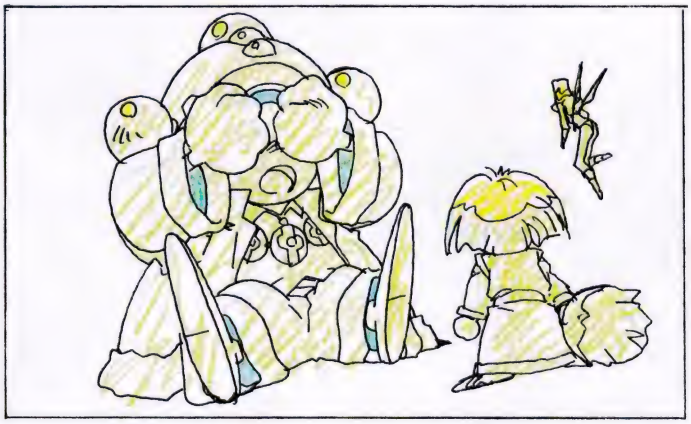

BOKO!

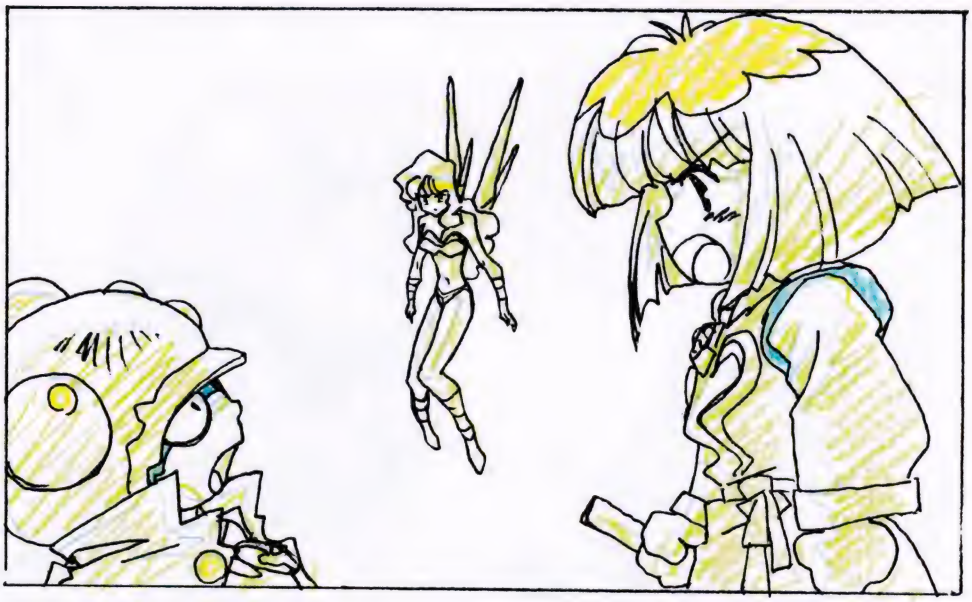


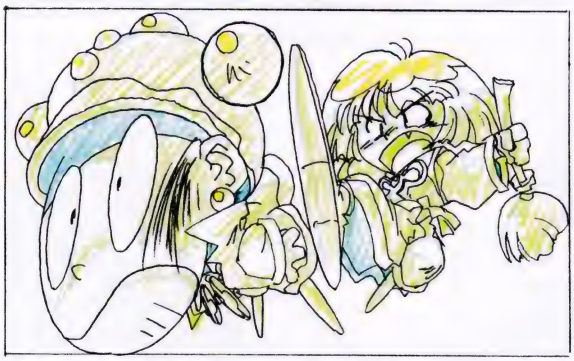


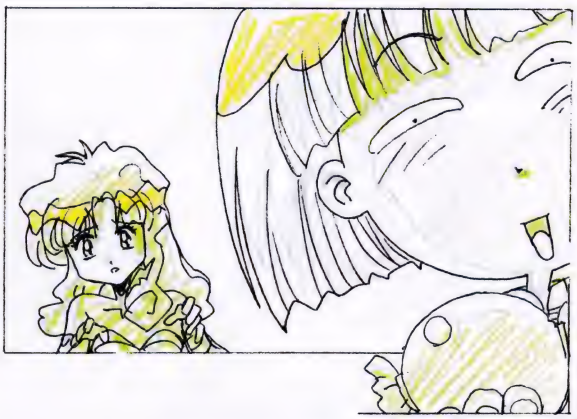


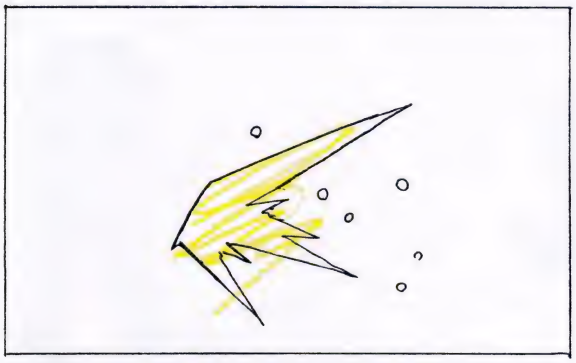


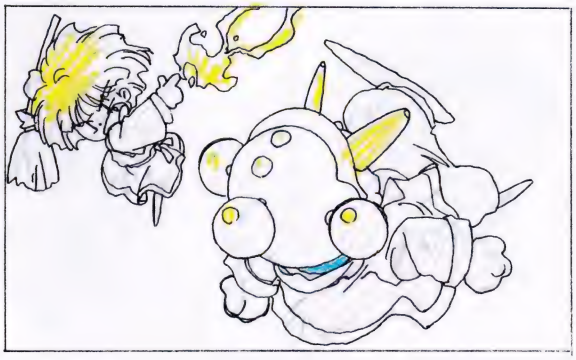


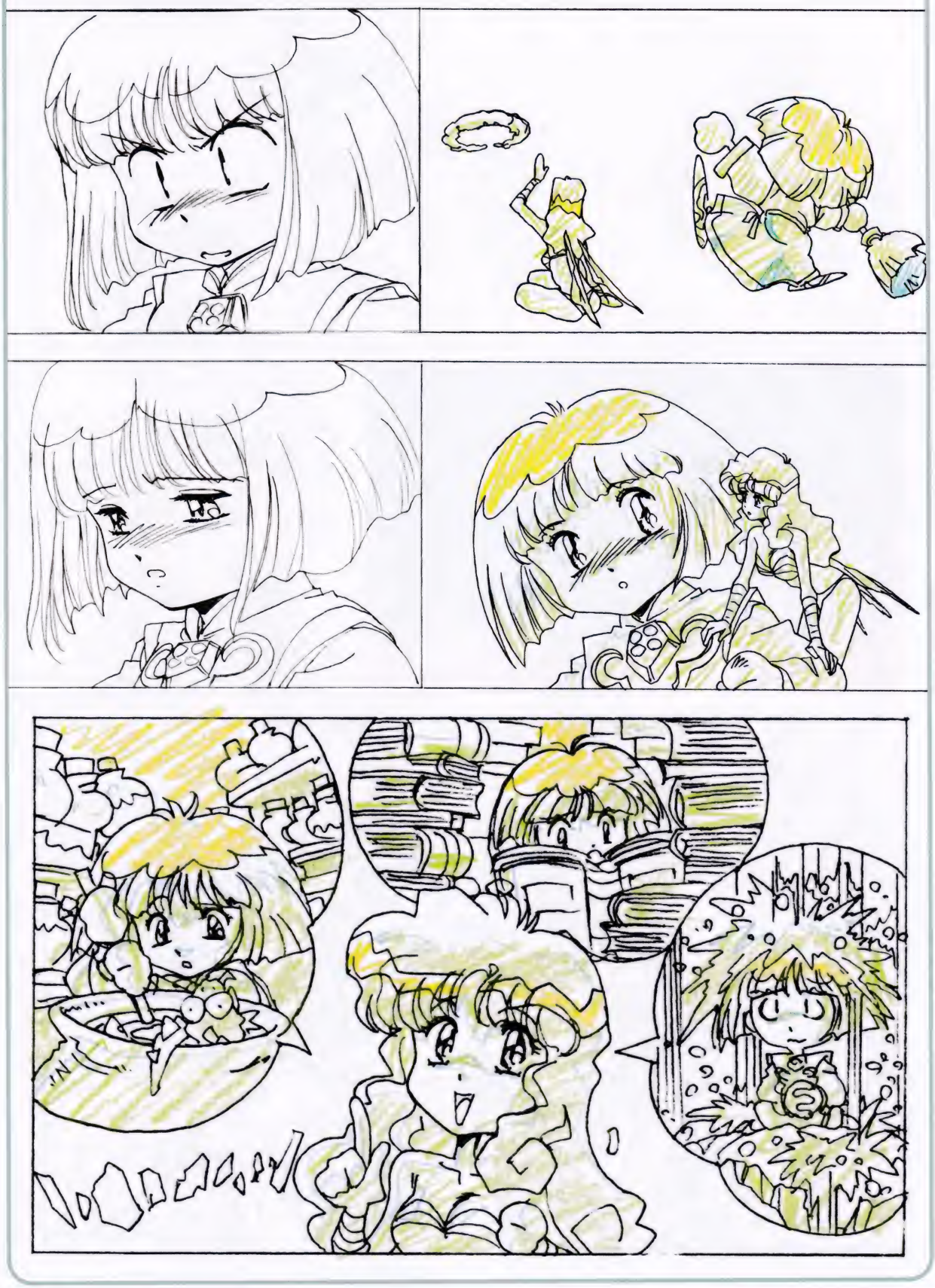


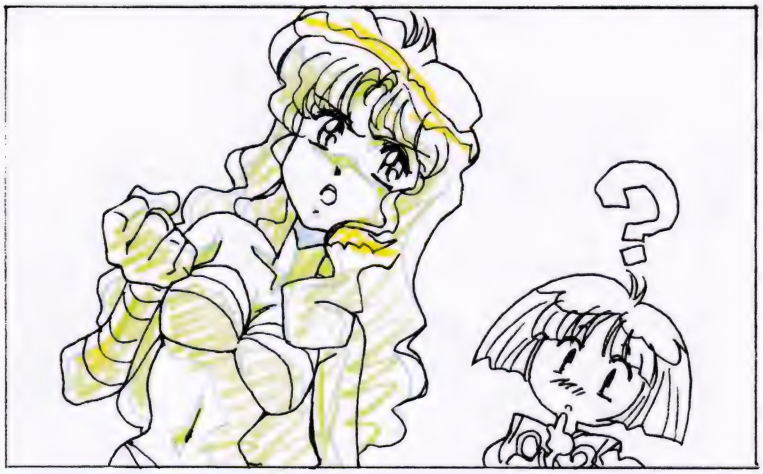


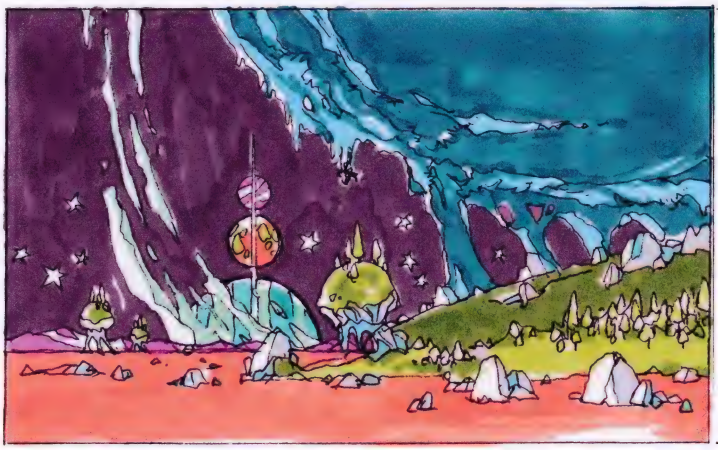


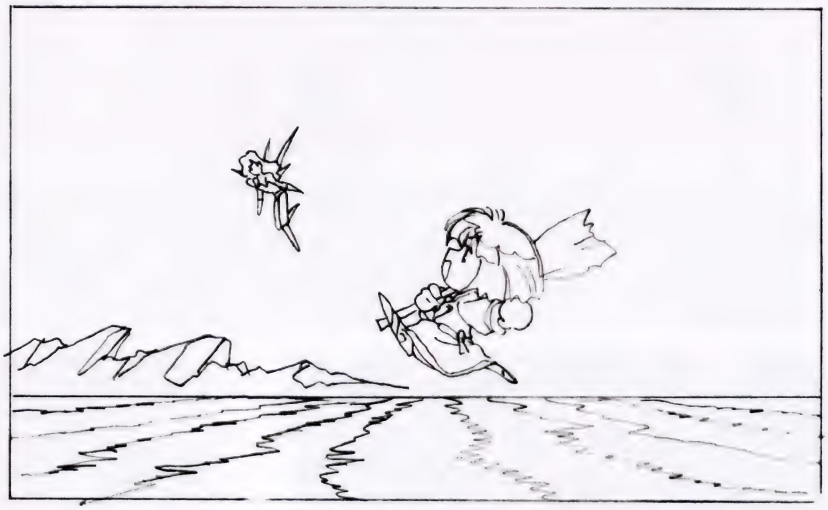


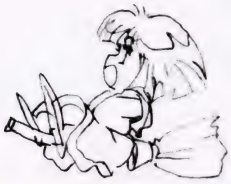


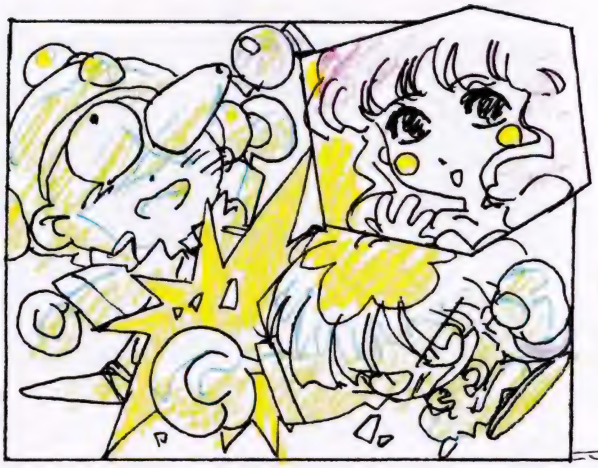


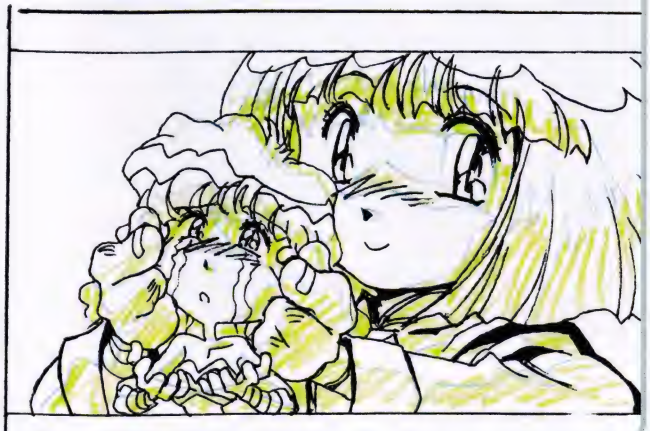


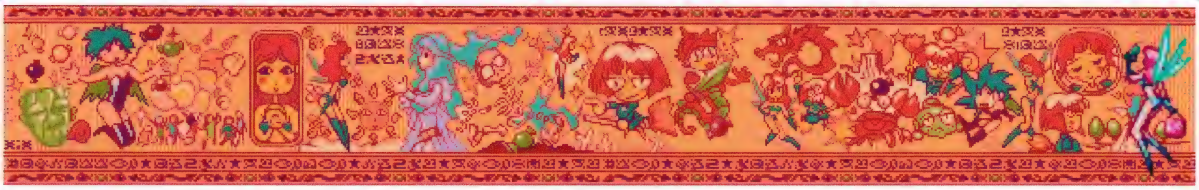




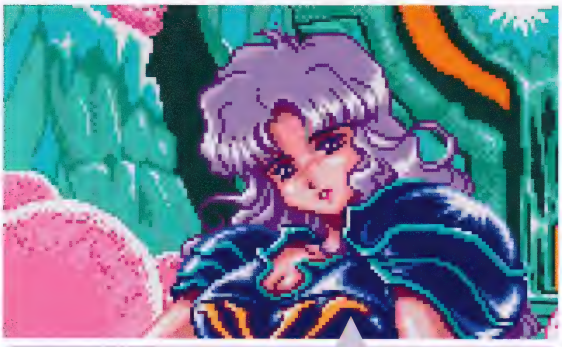








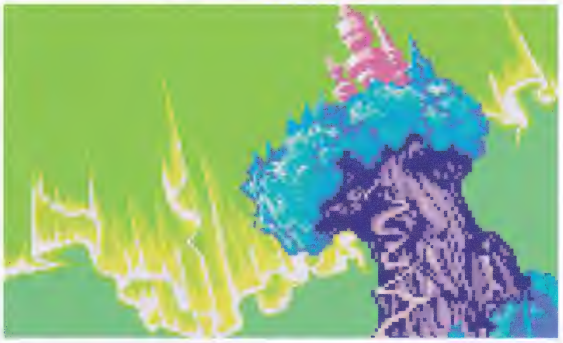
昔々、この世の全ての世界を照らす七色のウイローが、黒天使ウールによって持ち去られてしまいました。光は失われ、闇から現れた魔物達が、次々と世界を荒らし始めました。心配された妖精の国のベルベット女王は、それはそれは大変美しい妖精のシルクに奪われたウイローを取り戻してくるように言い渡されました。とても美しいシルクは、ウイローの好きのコットンという魔法使いに話を打ち明け、力になってくれるよう頼みました。願いをこころよく引き受けたコットンは、美しいシルクと力を合わせ次々に魔物をうち倒していきました。長い戦いの末、黒天使を倒し七色のウイローを再び女王様に返す事ができたそうです。こうして世界に暖かな光が降り注ぎ、元の光あふれる美しい世界が蘇りました。そして魔法使いコットンは、新たな冒険に向け旅立って行きました。美しいシルクは、女王様に大変ほめられ後々の世まで［妖精シルク］の名は、人々の間で語りつがれて　（シルクが壁画を描いてる）



これはまさしく、世の中が歪んできている証拠です。
このままにしておくと、やがて恐ろしい事が、起こるはずです。
この国のみならず、災いは全ての世界に降り注ぐことでしょう。
この災いをくいとめられる者は、私をおいて他にはおりません！

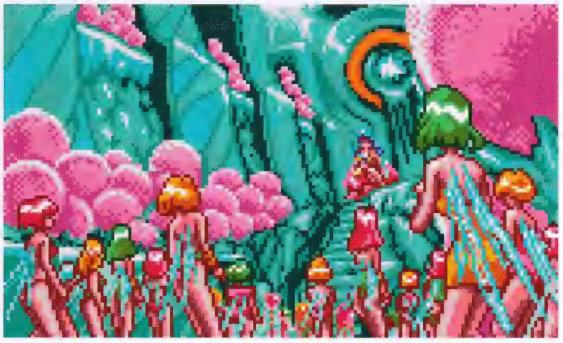
さあ、今こそ旅立ちの時です。私を待っている世界の人達の為
ハイヨー、ピンキーー！

お姉ちゃ〜ん、大変！　女王様が、ベルベット女王様が〜！
女王様の様子がなんだかおかしいの。大聖堂にみんなを集めて
変なことを言ってる。



エーーッ！　どういうこと？
今ちょうどのってるとこなんだけどなぁ〜。

も〜〜とにかく早くお城にきてよ〜っ。



今朝私は、城の庭園で大変な物を発見してしまいました。
256 枚あるはずのポコペン草の花びらが 255 枚しかないのです

あのカベ越えちゃうと、
もうどの次元に行ったのか分からないわ。
ねえニット、女王様のおかしくなった原因に何か心当りない？

う〜ん、そういえば城のはずれに焦げたウイローが落ちてるんだけどそのウイロー、変なニオイがするの。近づくと気分が悪くなる子もいて、私もなんだか今ちょっと頭が重い。

えっ！　ほんと？
別にそんなニオイしてないけどなぁ〜？
今ちょっと、鼻づまりぎみだから、よくわかんないゃ。

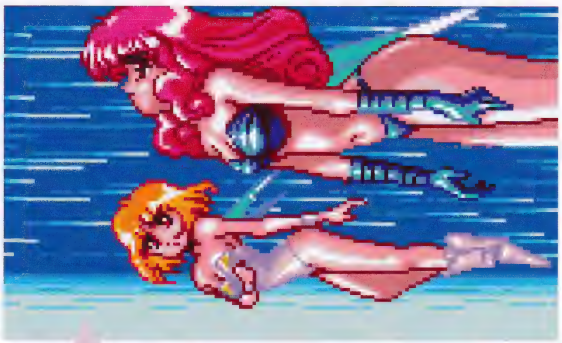
なんでも、最近北の方から来た魔物達がウイローと見ると
無差別に、次々と焼き払っているらしいの。
もしかしたら、あそこにあるのもその一つかも。

すごい異臭の黒ウイロー

女王様、大丈夫かなぁ〜〜。とっても心配。

とにかく、どうもその焦げたウイローが原因らしいわね。
何とかしなくちゃ！

世界の平和は必ず私が守ってみせます。



女王様〜!! 待って下さ〜い。何処へいかれるんですかー。

どうしよう。 あのピンキーは国の宝獣
ああ見えてもフィラメント１の速さなの。
私達のスピードじゃ、とても追いつけないよ〜。

大変！
イリュージョンドライブで次元のカベを突き抜けちゃった。

【2面ボス ウンダダ】

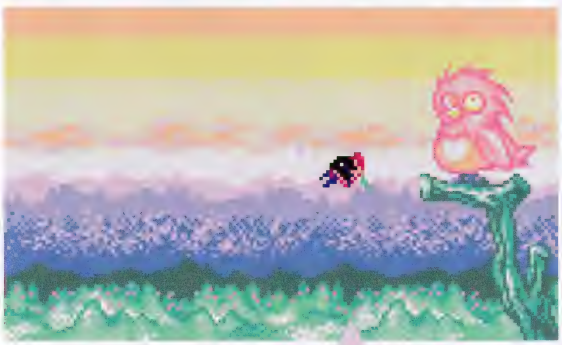
いただきーーーモグモグモグ　アング・モグモグ・モグ
モグモグ……モグ……モグ……★★★グッ?!

ウ〜、ウイロぅ〜〜〜。どこどこどこに…ブツブツブツ…

ダーーーーーーーーーーッ！

あっ！・・・・・・・★・・・・・・あれは!!

だんてぼのだべざずのよ〜。
ごんなべんてごなぼの、よくもだべざじダ、ババチーーッ！



ううううっ、これ案外重た〜い。
この焦げたウイロー、何処に捨ててこようかな〜。

あーーーーっ、またアンタね！
どうして毎回毎回、こんなことすんのよ〜っ。
さては何かあたいに恨みでもあるんでしょ〜〜っ。
さあ、白状しなさい。

ムニ〜〜、違いまムニョ〜〜。

むやみな所へは捨てられないし、
もう少しいったらポッカリ山脈があるからその火口にでも
投げこんじゃおうかなぁ〜。
（瞬時にウイローが消える）

ヘッ？？

あんたね！
あたいの大事なウイローを焼いているのは！

そう、ぼくちん。

なんで、そんなことするのよ〜。

だって、ウイロー嫌いなんだもん！

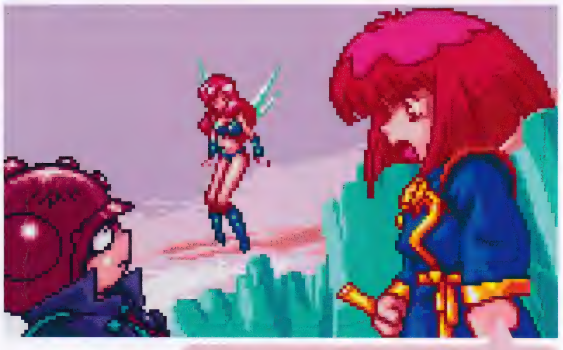
き、嫌いって、もっと他の理由はないの?!
復讐とか、世界征服とか。

ない！　え〜〜と、ぼくちん用事思い出し
ちゃったから、じゃ！！

あっ、待て〜〜〜っ！

なんで、ウイロー嫌いなのさ。

えっ、だっていっぱい食べたら、大きくなっちゃったんだもん。
これ以上、食べると動けなくなると思って焼いた。
デヘヘ、でも運動したら元に戻ってきた。



んまっ！ウ、ウイローの食べすぎ?!
そんなら食べなけりゃいいでしょ。

あ！そうか、気づかなかった。そうだ、そこで拾ったんだけど
この黒ウイローよかったら食べてよ。

北の方から来たマムニョ達が、ウイローを焼いて大変なムニニ
になってたりスルムニョ〜ン。

なっ、何ですって！
あたいの大事なウイローちゃんを食べずに焼いてるですって！
絶対、絶対、絶対に許せな〜〜〜〜〜〜い！

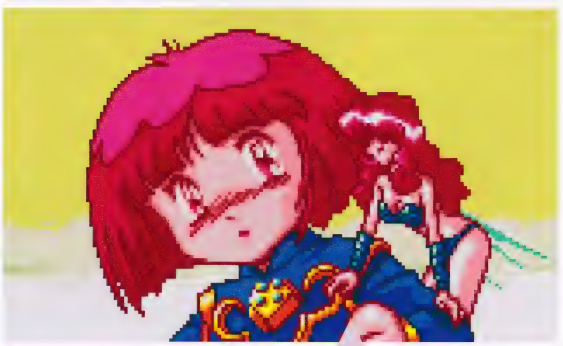
魔物だかなんだかしらないけどこらしめにイクボ〜〜ン！

かくして、でこぼこコンビ、シルクとコットン新たな旅の
始まり始まり〜〜どうなることやら？？

たくさん火竜〜〜〜！

あっちいけーーーっ！

ゼエ、ゼエ、……ゼエ……
グスッ、あ〜またウイロー食べられなかった。
大きくなってもいいから、おなかいっぱい食べたいよ〜。



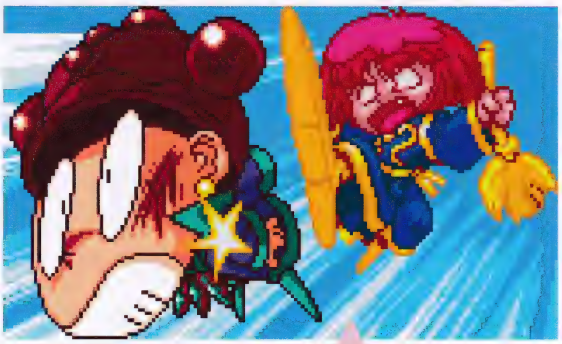
元気だして、どんな魔物もやっつけちゃう、すんごい魔法使いなんだから！
ねぇ、そういえばコットンてどうやって魔法使いになったの？

えっ、ほんと！　あんたがどうしてもって言うなら食べてもいいわよ。

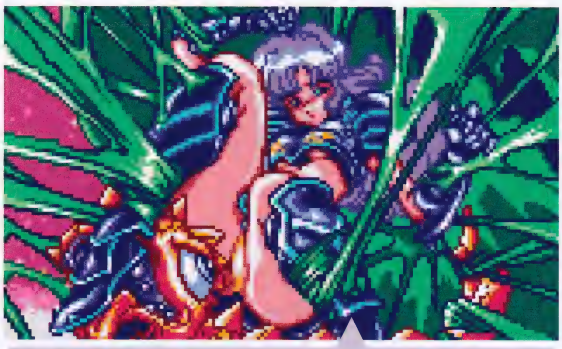
も、もしかしてそれは……。

そんじゃ、いただきまあんグ、モグモグモグ……
…モグモグ…モグ……モグモグ……★グッ?!

ダーーーーーーーーーーッ！
こりは、焦げてグザッタウイローだボーー。



★だ・い・げ・き・どーーー！もうかんべんでき〜〜〜〜ん。



それにしても、ピンキー。ここは何処の星なんでしょうか？
私が救わなければならない子達が、だぁ〜れも居ないはありませんか？
キャ〜〜〜〜〜〜ッ！　だれか〜〜、助けて〜〜っ！

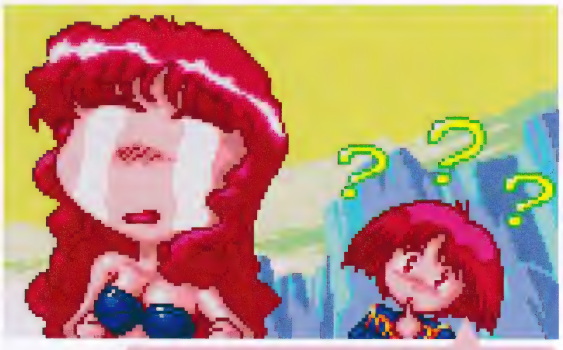
あっ、ほら、風に乗ってウイローの音が
かすかに聞こえてくるみたいでしょ、ねっ。

エッ、何処、何処、どっち・・。

エッ、あっいやぁ、あっちかな？

いくぽ〜〜ん！

やっぱり、魔法の調合習ったり、難しい魔導書の勉強をしたり
魔力をつける為に厳しい訓練をしたから強い魔法使いになれたんでしょ。

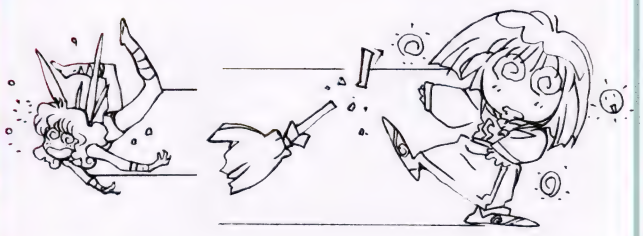


えっ！　う〜〜〜ん？
そんな事やったかなぁ〜〜。ウイロー食べてたらいつのまにか魔法使いになってたような？

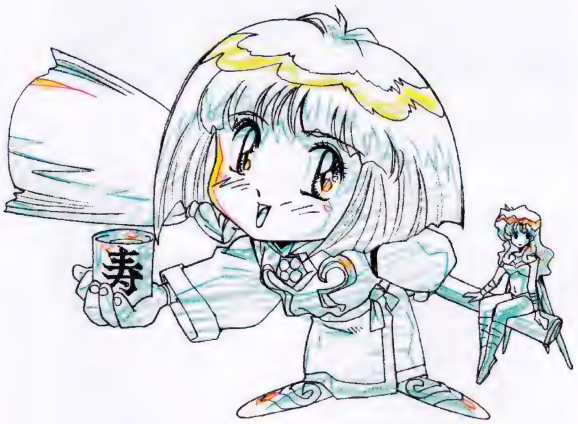
ガビ〜〜〜ン、
そ、それじゃ元はただの食いいじのはった娘！

そのころ女王様は……

な、なんなの。このネバネバヌルヌルした物は？
身動きがとれないではありませんか。



パノラマコットン　カラービジュアル6ノゲームオーバー画面用ラフ



【シルクのおへそ】

【パノラマコットン裏技集】

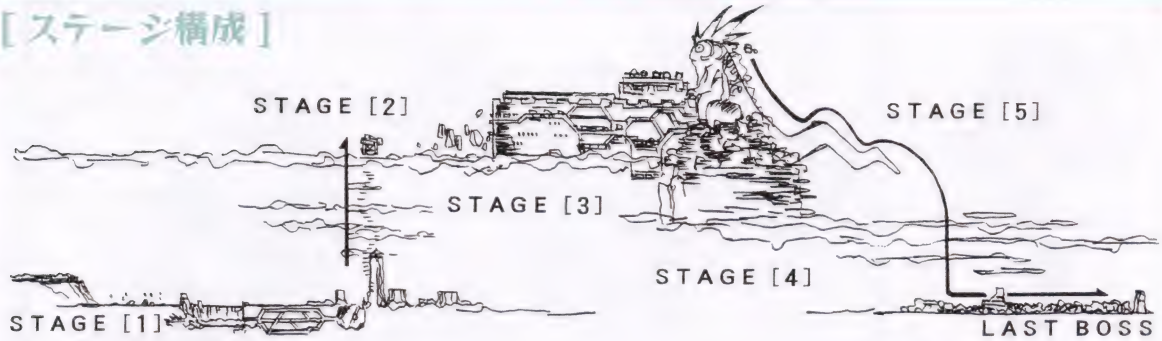
その１：「動くコットン人形」ライフアップ２倍
ステージクリア画面で素早く入力→スタート＋「上、上、下、下」
シルクの上にいるコットン人形がズレ落ちたら成功。
５万点ごとに増えるライフが２倍になる。

その２：「だからどうしたモード」
全ステージを 100 万点以上でクリアすると、ランキング表示の後にコットンとシルクが入れ替わる新モードが追加されます。
コットンに戻したい時はオプション画面のゲームセレクトで変更可

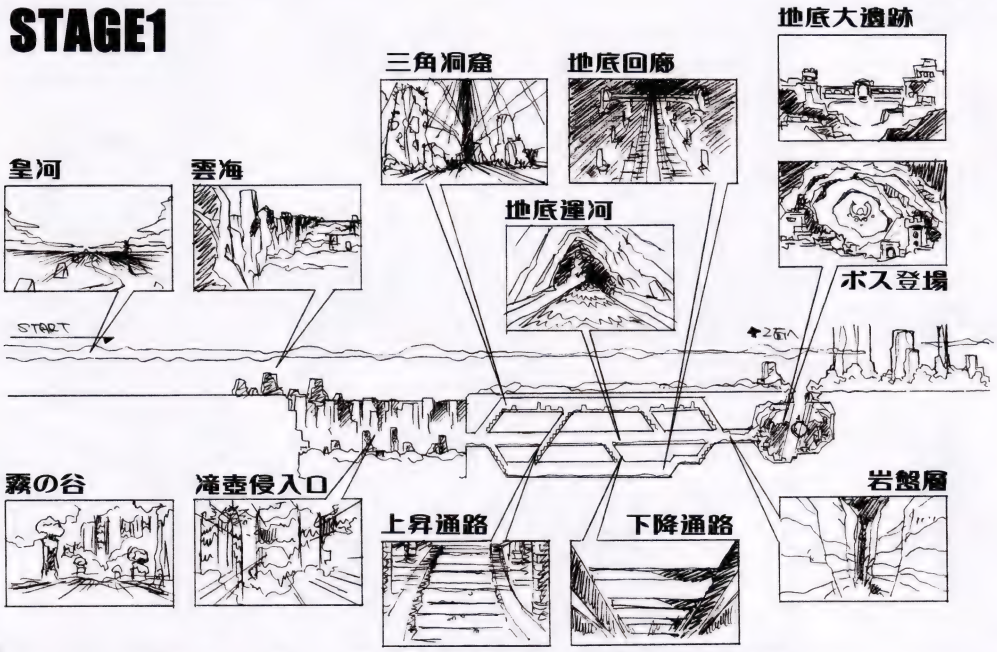
その３：「動くコットン人形２」ライフアップ３倍
ステージクリア画面で入力→スタート２回押し＋「下・下・上・上」

「シルクのおへそ」はハードモードでクリアするとエンディングに表示されるドット絵
これ自体としてあまり見た事ないので、ハードモードでクリア人少ないのかも？

[ステージ構成]



STAGE1



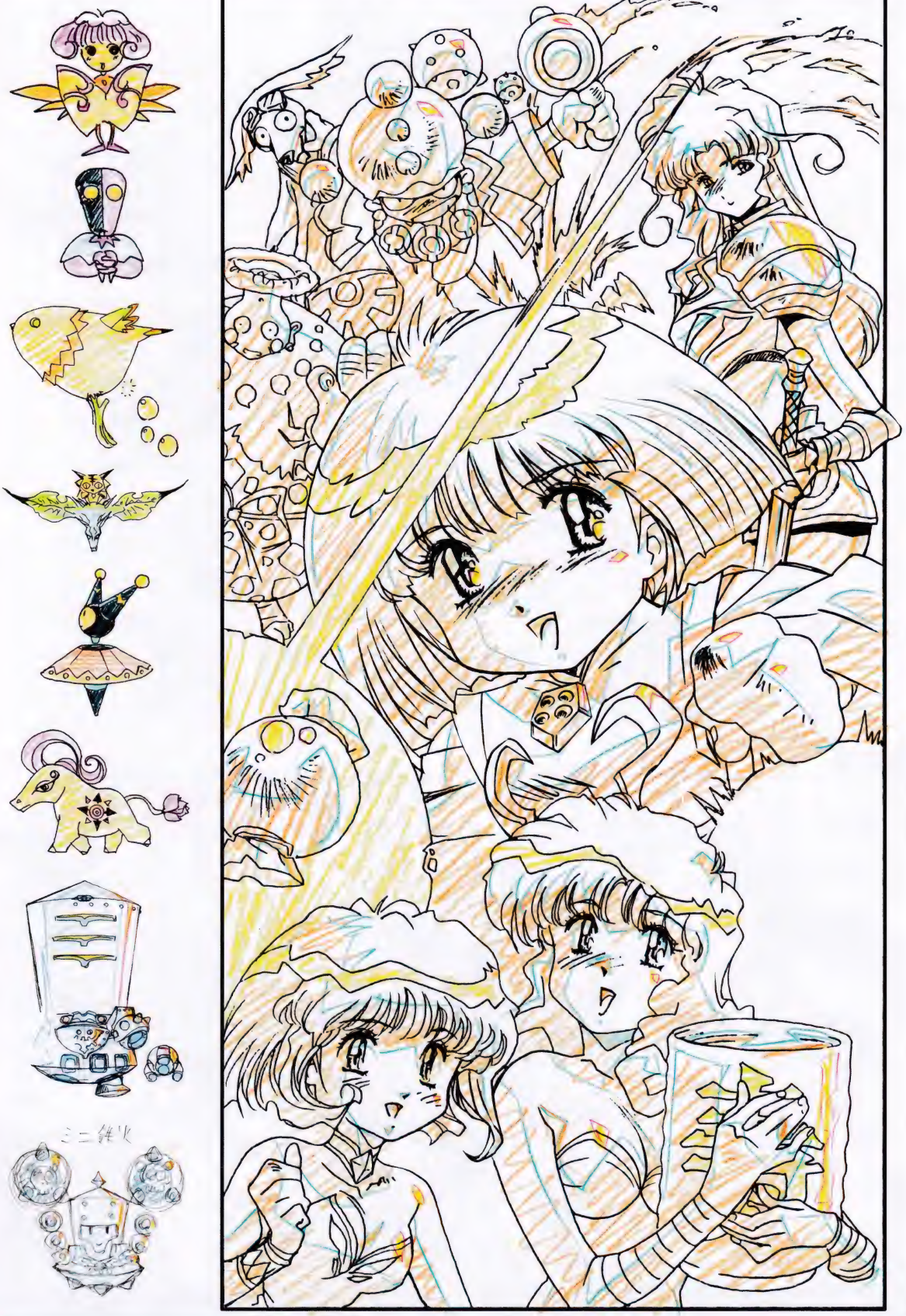
START »

コットントンカチ劇場

これはアーケード版で表示時間の関係でボツにしたエピソードです

作・タムラ ヒデキ

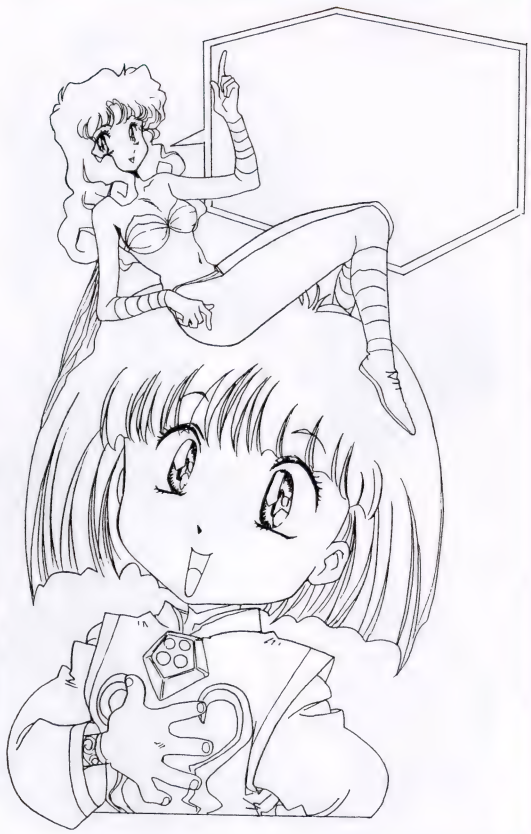
★メガドライブ版　新作「パノラマコットン」鋭意開発中！　出たら買ってチョモランマ !!



店頭宣伝用ポスター＆取扱説明書表紙の原画。水彩画仕上げのカラーイラストになってます。
空いたスペースに一部の敵キャラを並べました。戦闘シーンのBGMがカッコイイ4面ボスの鉄火丼

PANORAMA
COTTON

PANORAMA
COTTON

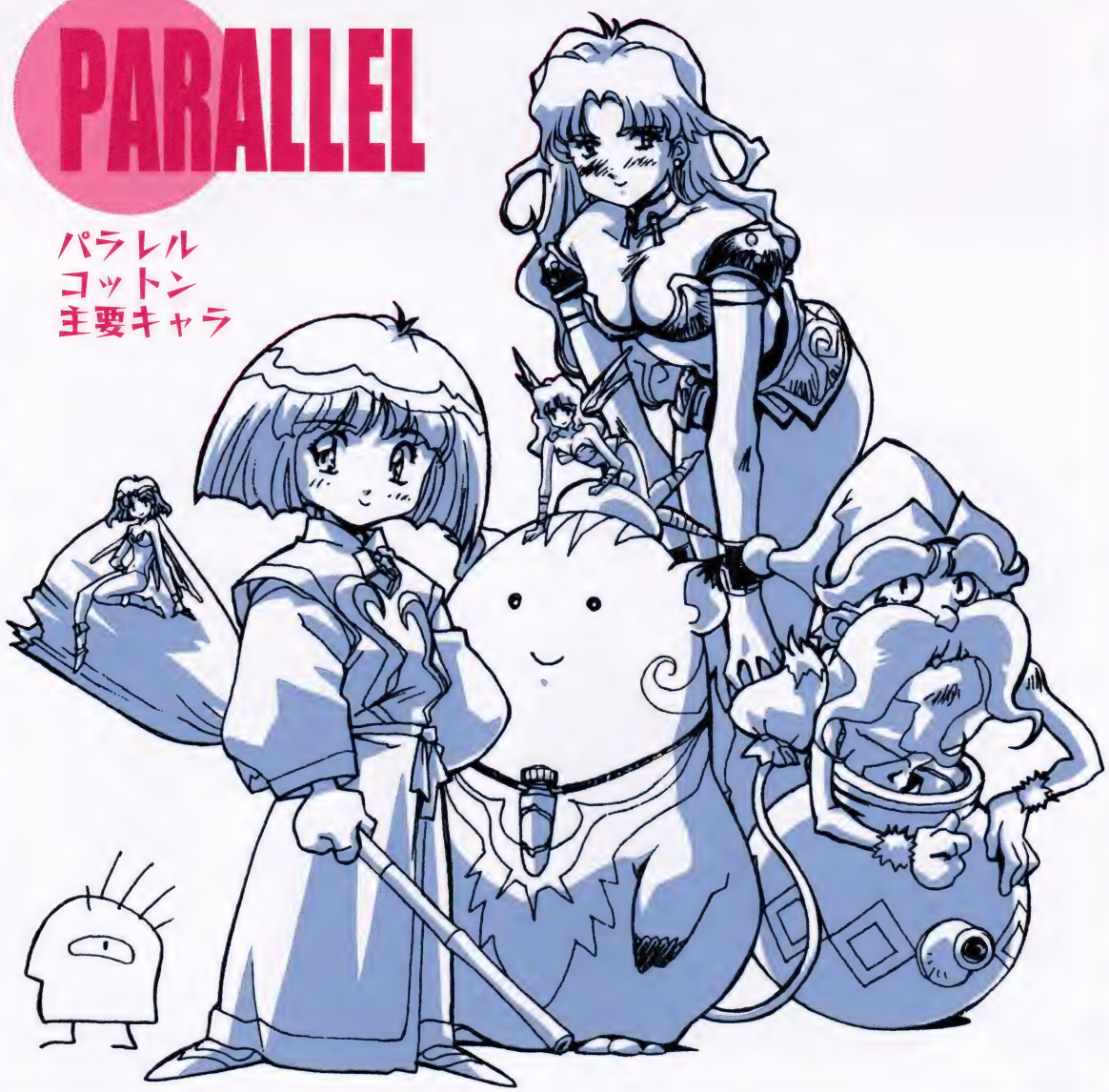


[パラレルコットン ヘッポコストーリー]

シルクのいる妖精の国フィラメントの女王が失踪して、はや半年が過ぎようとしていた。
頼りないとはいえ多少なりともまとめる力はあったと見え、女王を失った国は荒れ放題。
妖精たちは、好き勝手なことをやり始めほとんどが野生化してしまった。
妖精の神殿のある森の外れに、ウイローのエキスがしみ出る「たまりウイロー」のほこらを見つけたコットンは、国に居付くようになり、宝物庫で聖獣アートンを見つけたシルクは、飼育に忙しい。そんなある日、北のモッキン山脈のふもとで、とてもめずらしい５万年前の「水ウイロー」が発見された。だが、そのウイローの浮かぶ不可思議な水は光を幾重にも屈折させながら怪しく輝きだした。やがて、その光に誘われた魔物たちで一帯は埋め尽くされる。
しかし、そんな事はおかまいなし。「水ウイロー」と聞いたコットンの目の色が戻るはずもなく、ひたすら食べる為だけに、低次元の戦いがまた始まろうとしていた。
しかも今度は、ペットができて有頂天のシルクと立派な妖精になるため修行中のニットに道案内の変なじいさんも加わり、話は一段とややこしくなりそう。

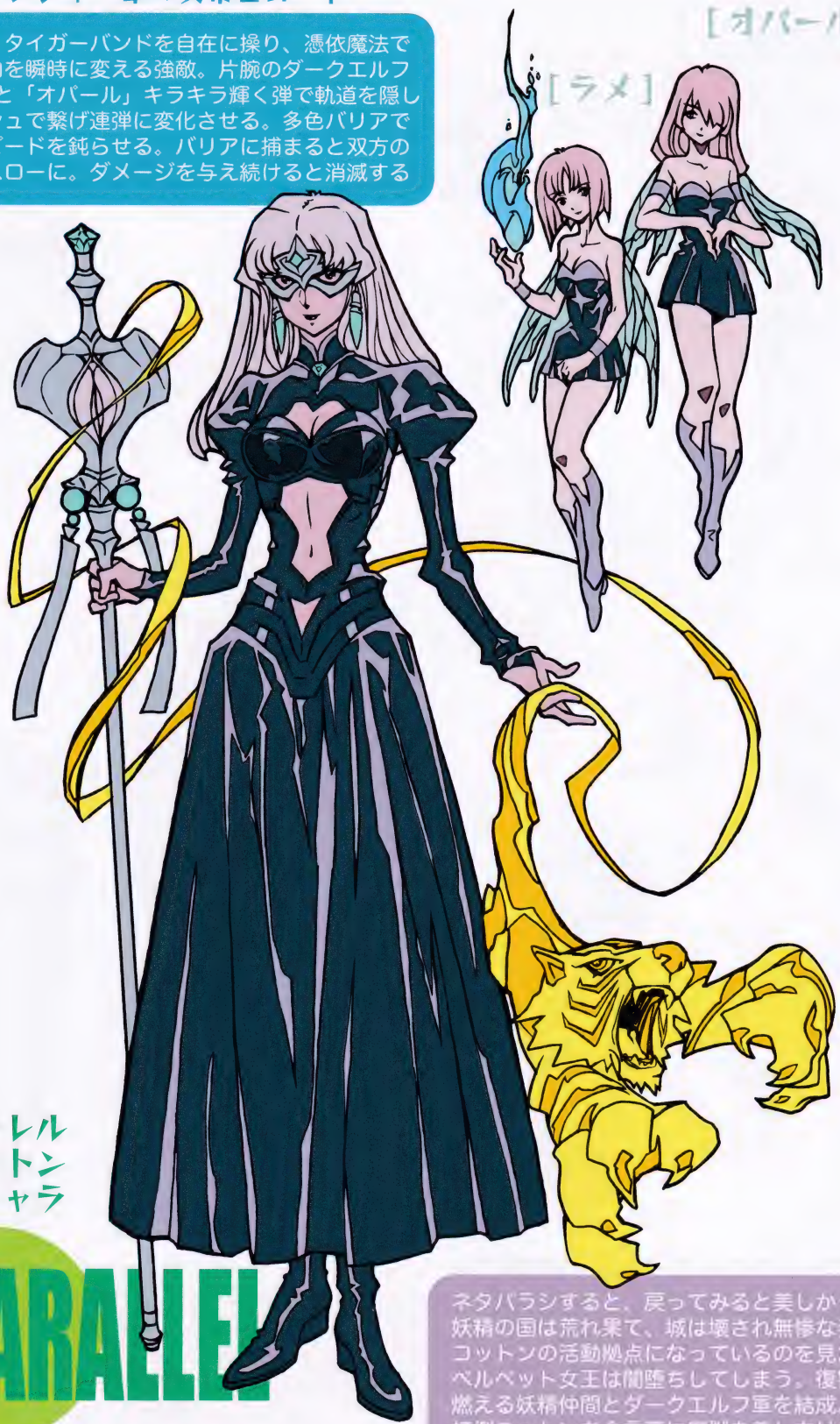
PARALLEL

パラレル
コットン
主要キャラ



レベンジャー軍の女帝ビロード

謎の敵！タイガーバンドを自在に操り、憑依魔法で攻撃方向を瞬時に変える強敵。片腕のダークエルフ「ラメ」と「オパール」キラキラ輝く弾で軌道を隠しフラッシュで繋げ連弾に変化させる。多色バリアで移動スピードを鈍らせる。バリアに捕まると双方の動きがスローに。ダメージを与え続けると消滅する

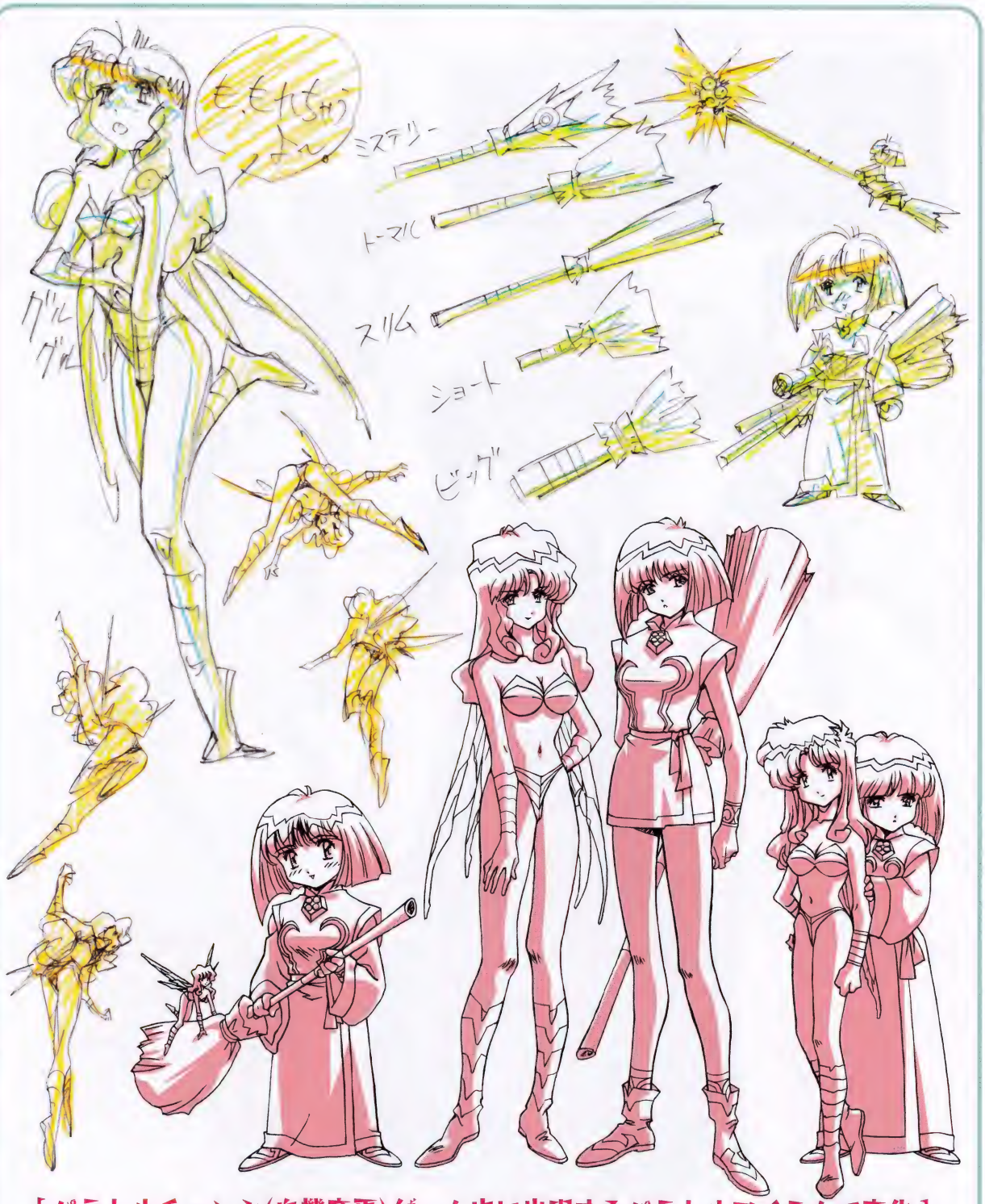


パラレル
コットン
敵キャラ

PARALLEL

ネタバラシすると、戻ってみると美しかった妖精の国は荒れ果て、城は壊され無惨な姿にコットンの活動拠点になっているのを見たベルベット女王は闇堕ちしてしまう。復讐に燃える妖精仲間とダークエルフ亜を結成。打倒コットンを合言葉に魔獣を差し向ける。

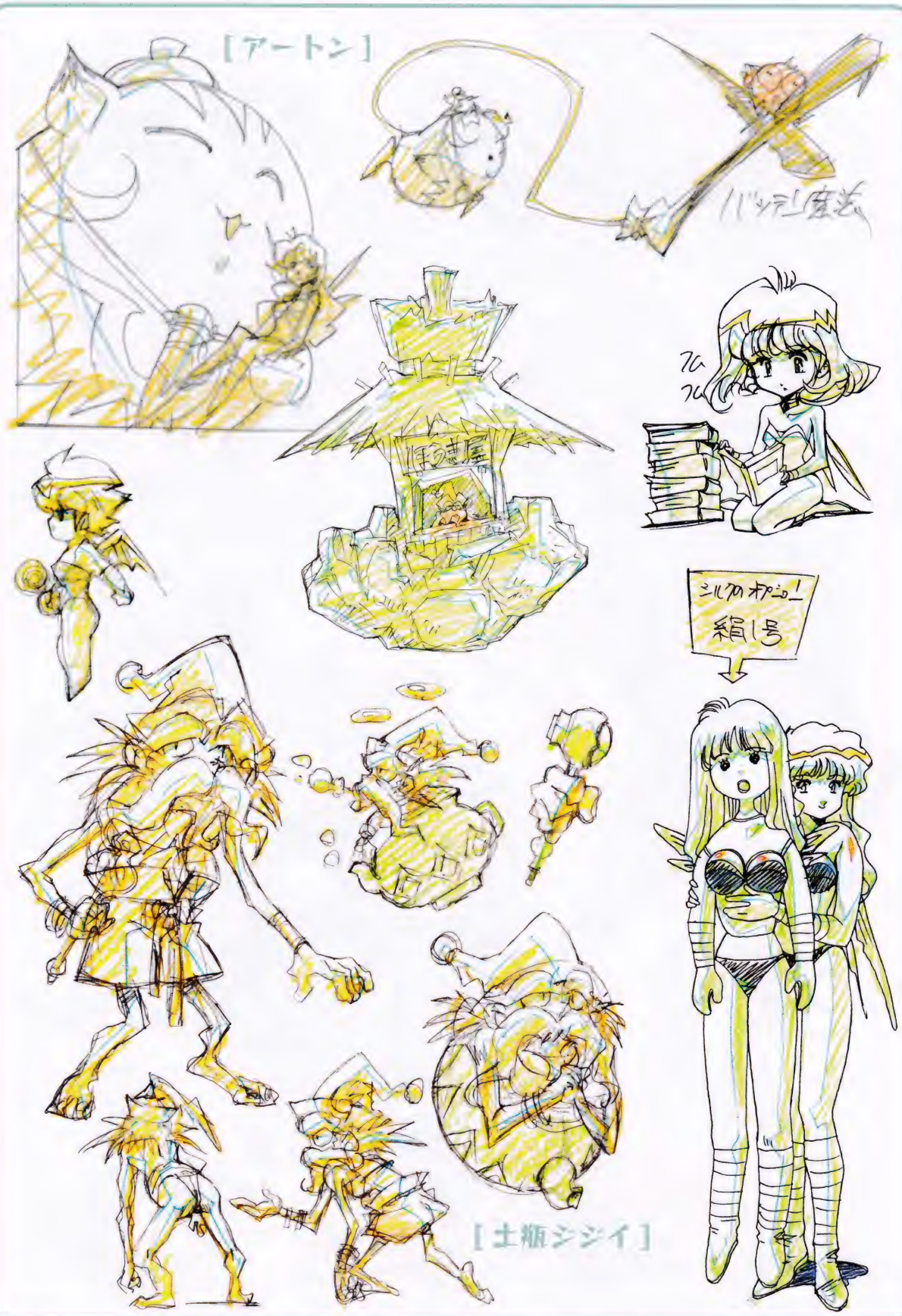
セガサターンの発売開始だったので、フルカラー描画、拡縮回転機能、容量爆増 CD-ROM での街並など パノラマで苦しめられたハードによる縛りが全て無くなったので作業量は増えるけど楽んでました。



[パラレルチェンジ(自機変更)ゲーム中に出現するパラレルアイテムで変化]

ノーマル（自機：コットン／オプション：シルク）通常世界。暴君と召使い
リバース（自機：シルク／オプション：コットン）入れ替わった世界。コットンはお淑やかになる
アダルト（自機：コットン or シルク／オプション：絹１号）大人の世界。声もセクシーになる
自機はチェンジした時の状態で変異。それぞれ攻撃方法も変わる
ゲームクリアするとスタート時にセレクト機能が解放される

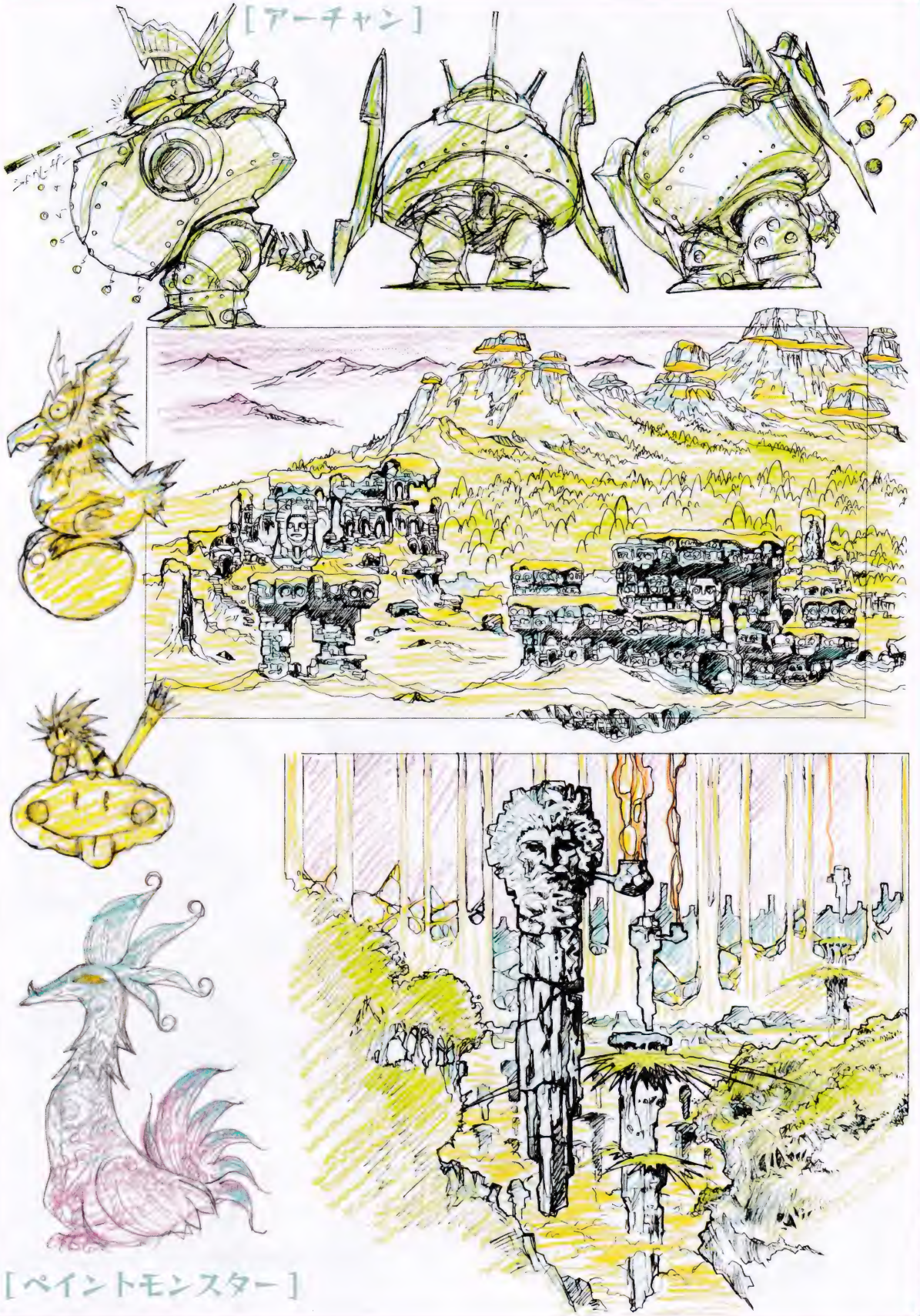
特徴は三つの並行世界(ノーマル、ディープブルー、ワインレッド)を移動しながら戦う攻略要素のあるSTG
カラー処理のみで背景自体は変わりませんが、キャラチェンジによりアイテムや敵配置などが変化します。



ガチャ要素のあるホウキの交換やストックアイテムの補充ができる隠れセレクトSHOP「ホウキ屋」
商品購入に福引要素があり魔法枠に謎ジジイが増える場合アリ。発動すると土瓶に乗ったジジイが暴れ回る。

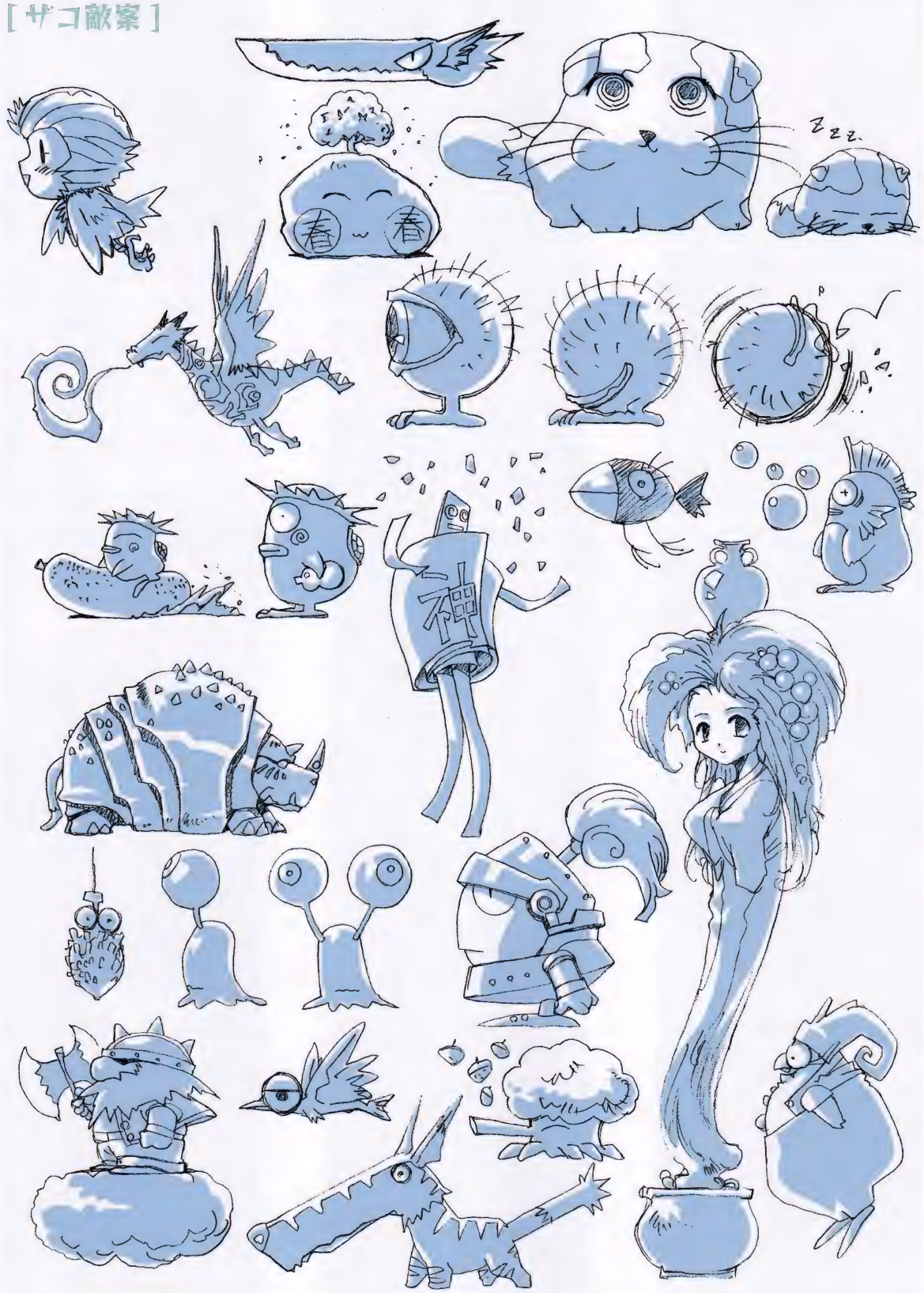
長年の宿敵である魔獣(中ボス)を追い求めて旅する熱血「勇者くん」 魔獣をいじめているコットンを勘違いして助けに入るも返り討ちにあい気絶。目を覚ますと魔獣は倒されていて元気となる一人生の目標を失う。

成長した真面目なコットンと長身のシルク／攻撃しない自律坊のモアイ／背景（笑い岩／巨人の石像／浮島）



ステージ1 ボス「アーチャン」両腕の弓は上下に分離して直進するので常に弓の中央で攻撃を強いられる。
耐久値のある巻のパーツで構成されていて破壊するとどんどん小さくなり、尻尾が最後の急所になる。

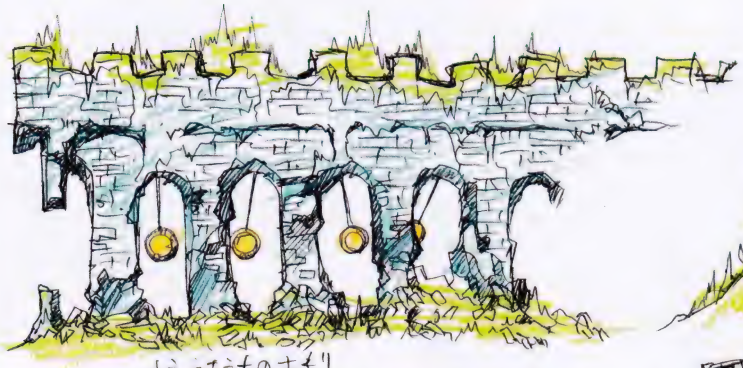
［ザコ敵案］



超レアなソフトバンク専用アプリ。当時、携帯電話でシューティングは無理ゲーでした。auのBLEWやドコモ機で秒間4~5フレーム。ソフトバンクの新機種のみ8フレームぐらい出たので専用ゲームとして開発しました。

実はゲームは、容量の小さなカジュアルゲームが主流だったので、1MBを超えるメガゲームはダウンロードに時間がかかり通信料金が跳ね上がるので嫌われてました。内蔵メモリーも2Gぐらいなので当然ですね。

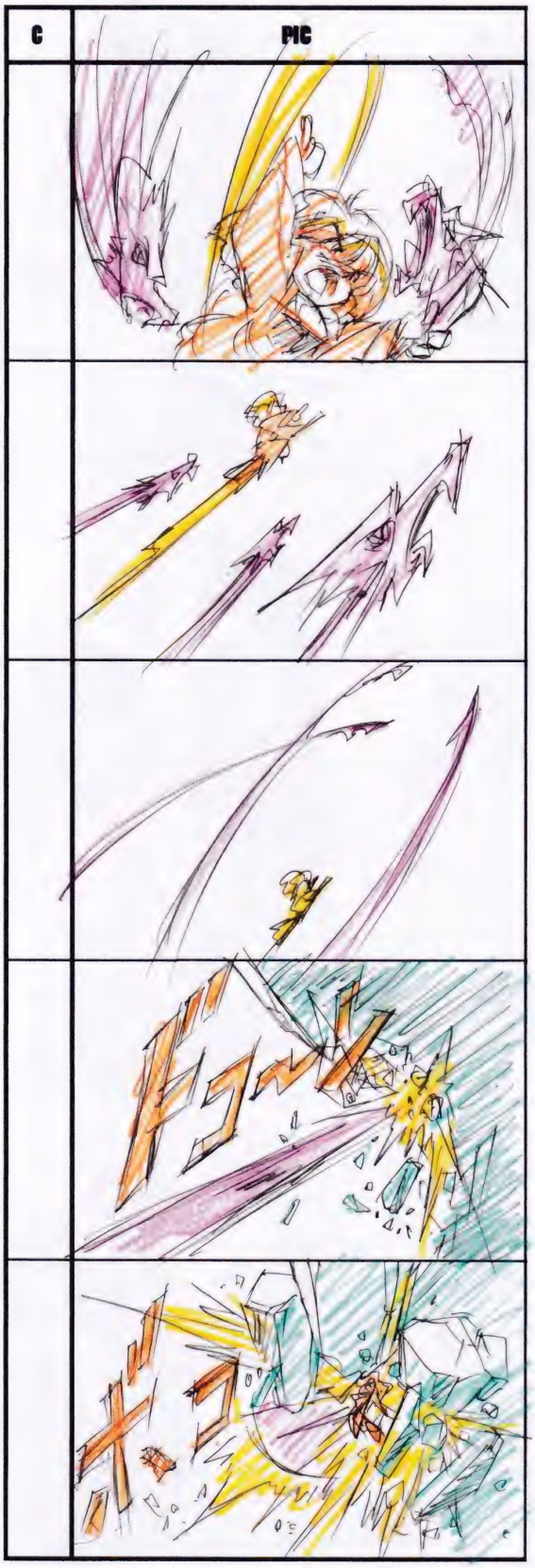
[1面ボスBG]

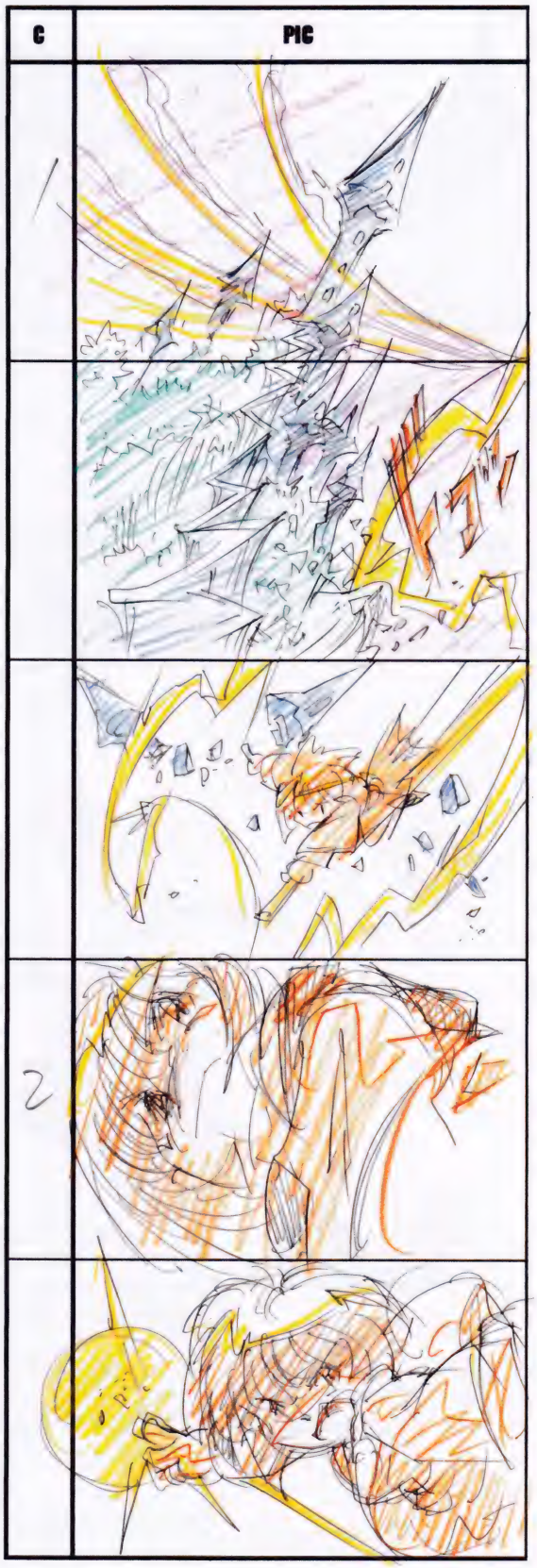


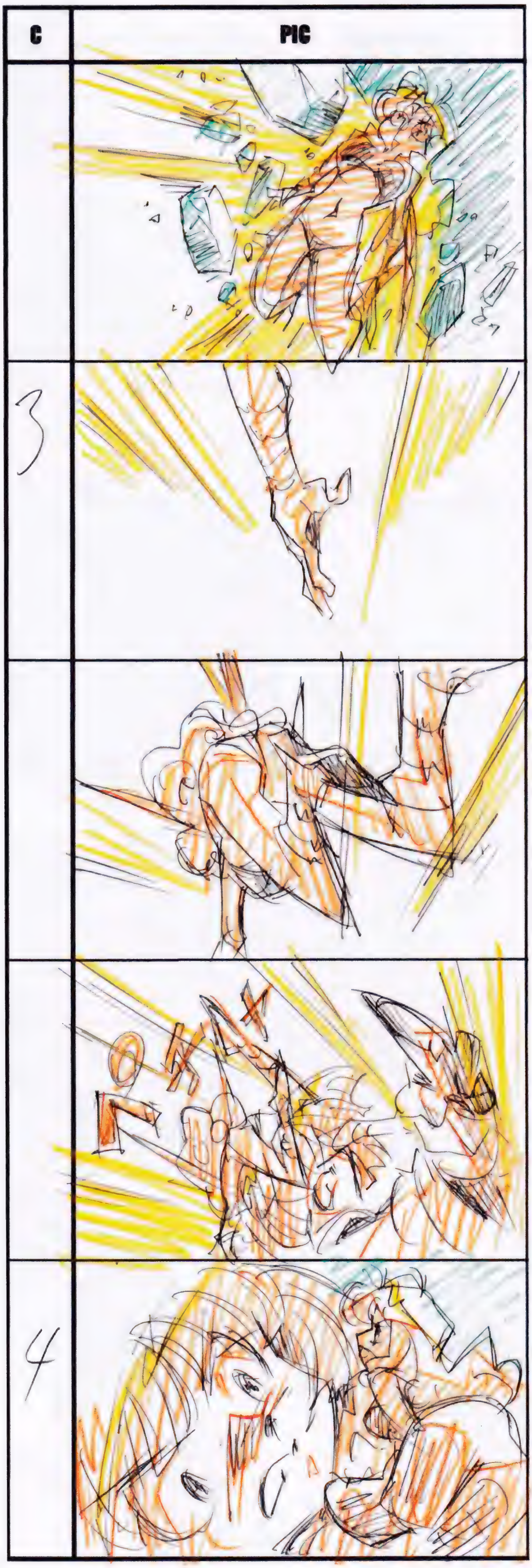
柱時計のおもり

チップはドットも修正していて、アーケードの敵やボス、背景など、当時自分が担当していなかった部分は、全てドットを打ち直しています。この後、パチンコ開発部隊に異動するので最後のドット絵作業となります。

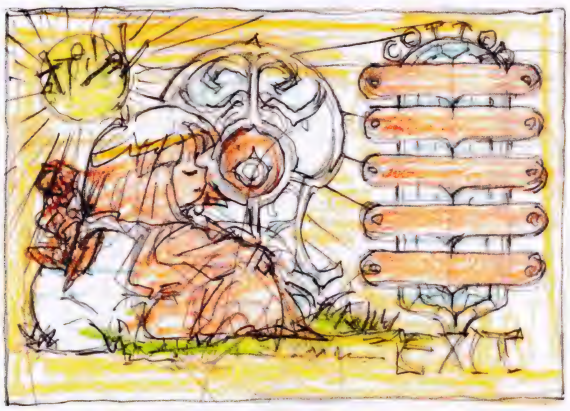
2面を制作した段階で容量も納期も厳しくなり、2面＋高速スクロールの3ステージ構成でリリース
ソフトバンク専用で遊べる機種も最新型のみ。対象になるユーザー数はかなり少なかったと思います。


C
PIC

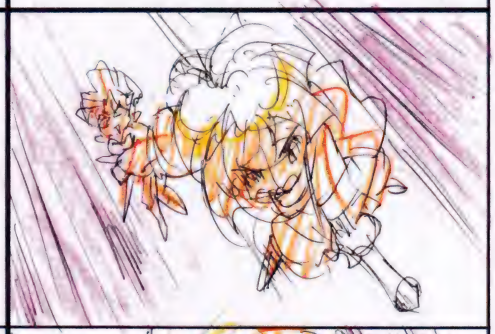
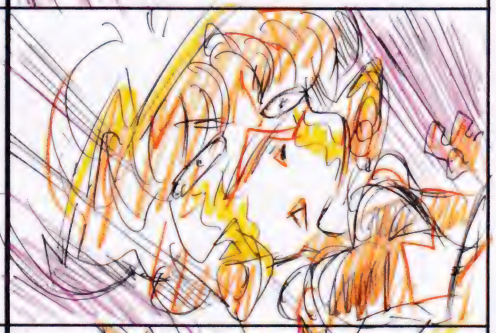
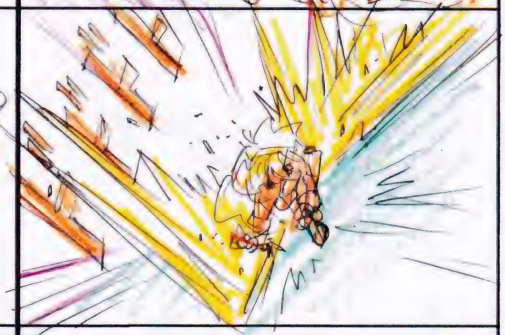
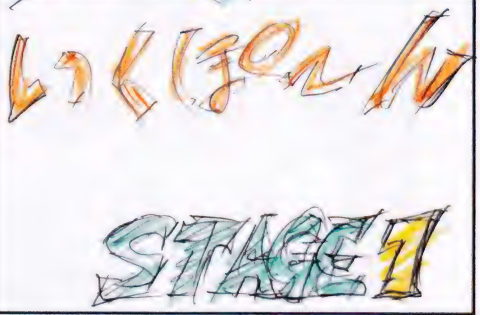

C
PIC
2



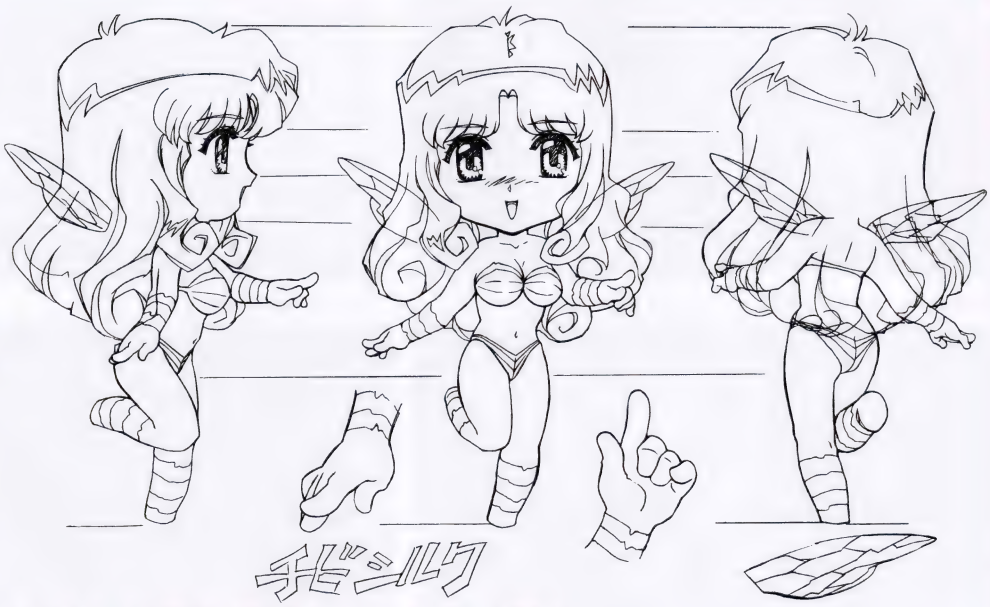
火薬で壁面を壊すと中に居たシルクが飛び出てきます。コットンにお願いするも完全無視！
ささやくシルク「魔物を倒せばウイローが・・」瞬時に反応するコットン。旅の始まり→ゲームスタート！



［セレクト画面のラフ案］

C	PIC
8	
9	
10	
	
	1545

ゲーム画面を見ての通りパノラマコットンからの流用パーツが多いかと思いますが、予算もないので使えるものは全て使い回してます。逆にオリジナルコットンの再構築なので背景やザコボス部分は描き直してます。

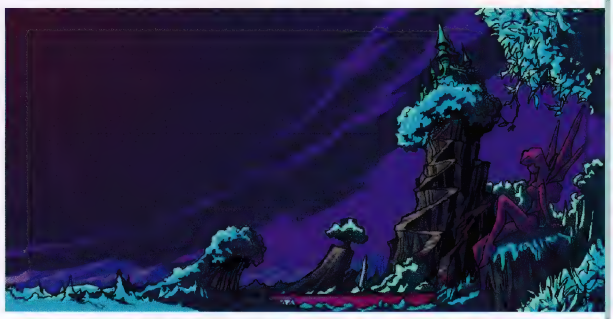


↓ゲーム導入案 2「コットンの夢」

魔物に奪われた光を司る三色ウイロー

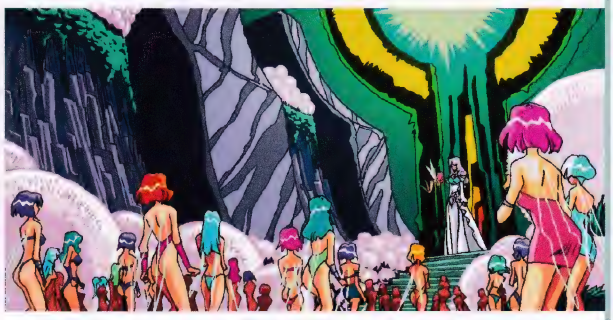
美しい妖精の国フィラメント

ウイローの夢を見る魔法使いコットン

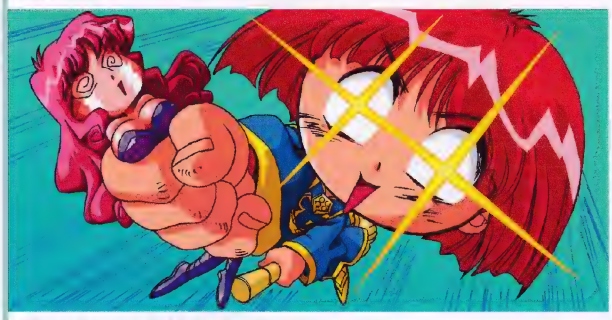


突然闇の波動で真っ暗

魔物退治で巨大ウイローが食べられると嘘



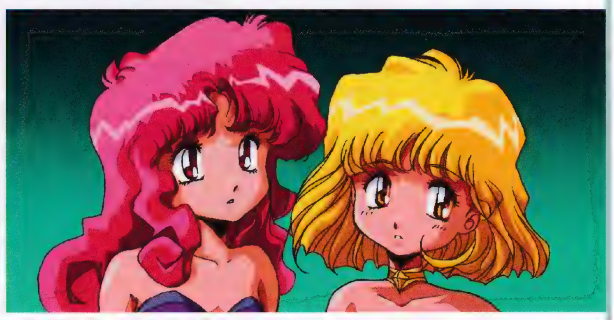
女王ベルベットから緊急招集



最大火力で魔物の巣窟に向かう二人

魔物を倒す助けをシルクに依頼

強敵を倒し無事三色ウイローを集める



心細いシルクと妹のニット

ゲーム導入ビジュアル　原作最後の台詞と予算の関係でアニメ風しの紙芝居形式にしました。
初めてプレイする人を想定して、1面毎でもストーリーが理解できるように再構成してあります。

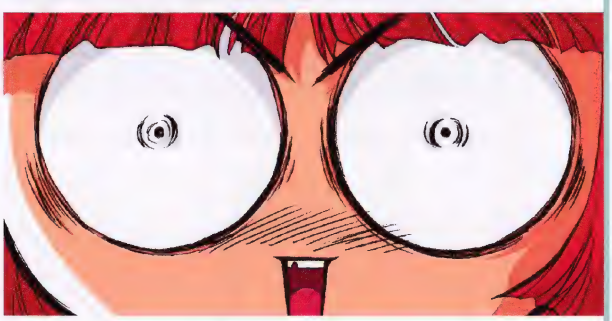
多層連撃の雷で妖精の国は崩壊

気品高い女王ベルベットと接見

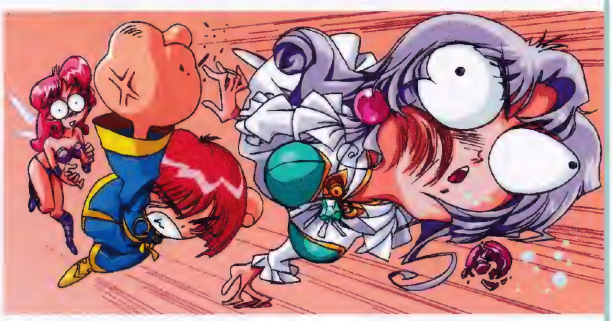
固い絆で結ばれた二人の旅は続く！

プリズム水晶にウイローを戻すと説明

三色ウイローが空に溶け光が戻る

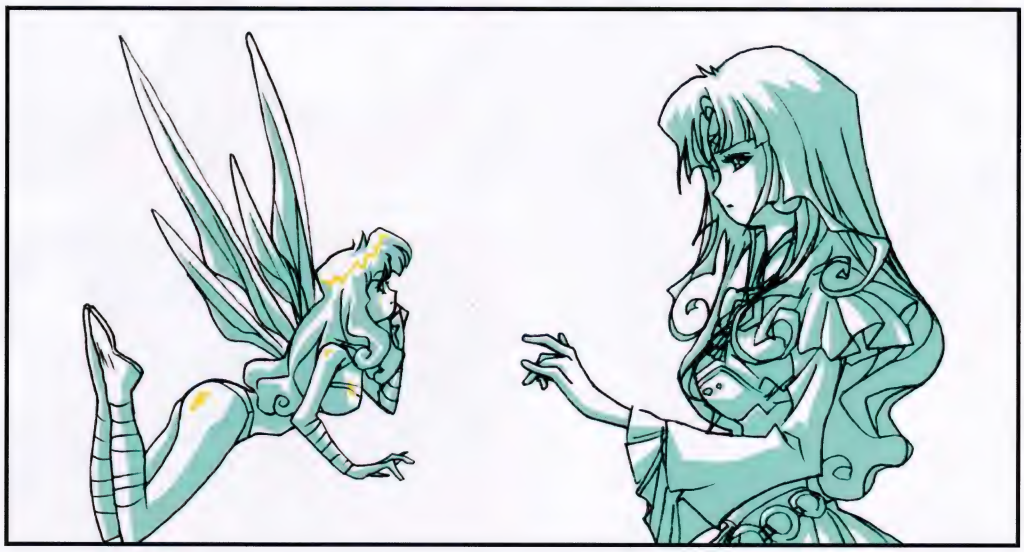


消えたウイローに唖然とするコットン

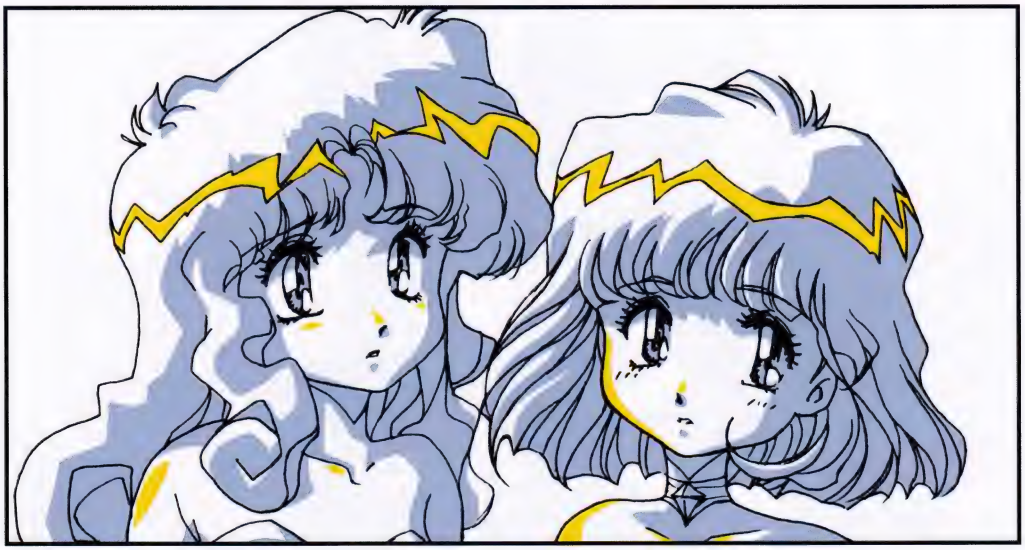


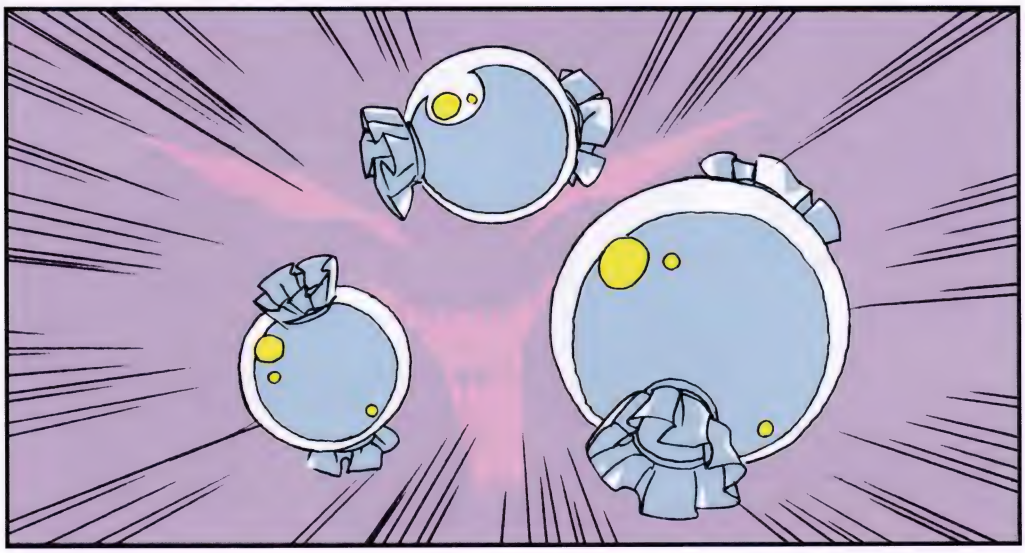
最大パンチで女王様ノックアウト！

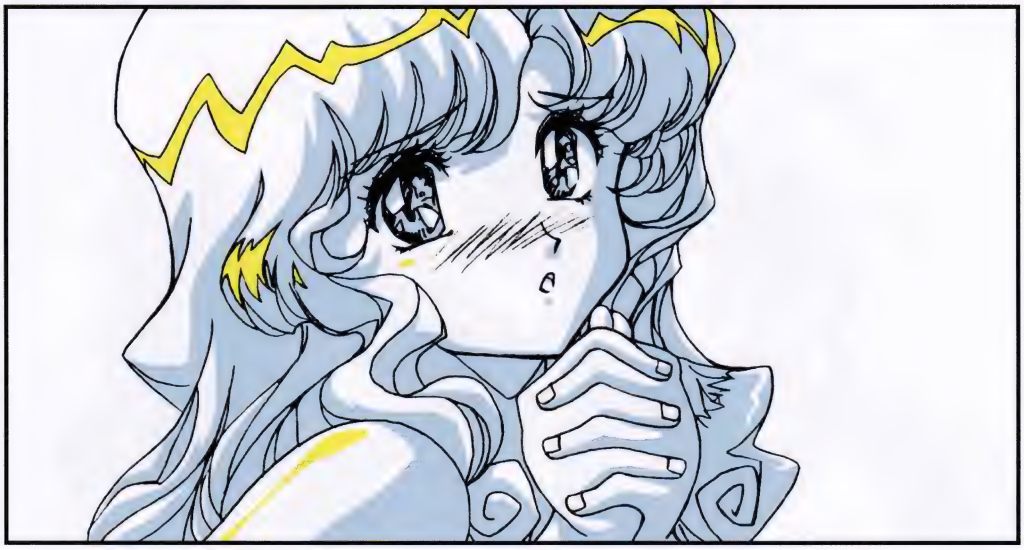
当初はボス「メデューサ」までの3ステージ構成だったので3色ウイローに変更してあります。
最後にフィラメントが激増するのも作ってみたかった「パラレルコットン」への伏線になってます。

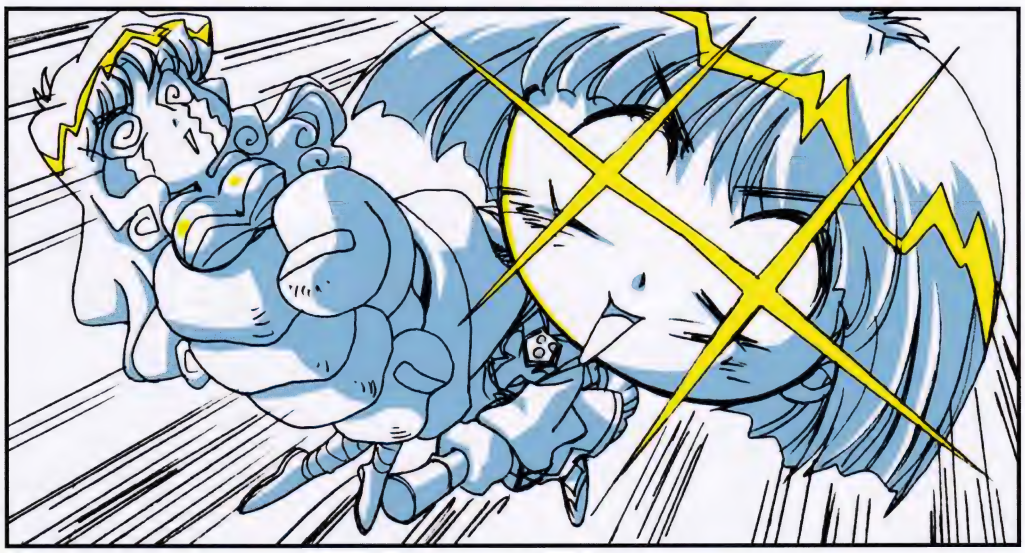


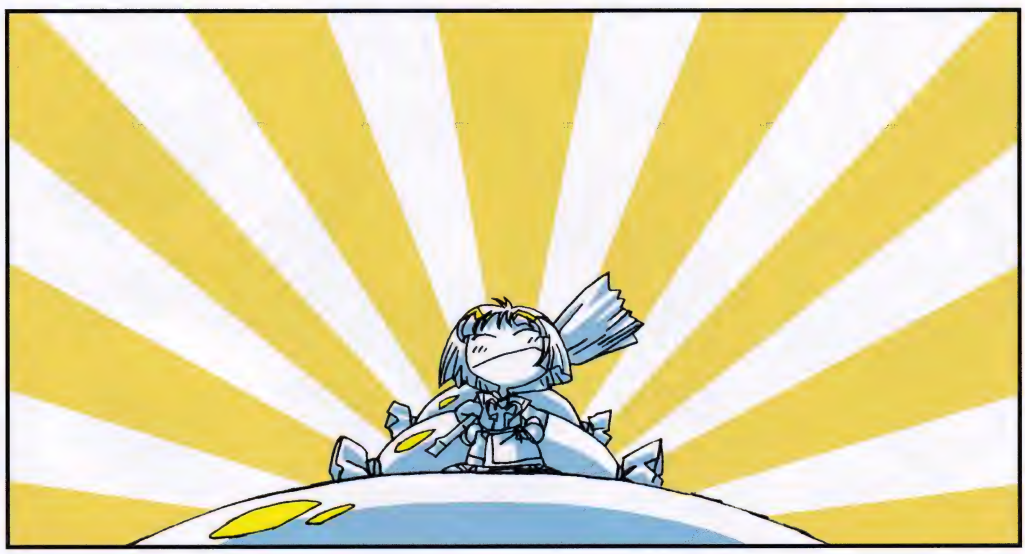
モバイル用ビジュアル原画1

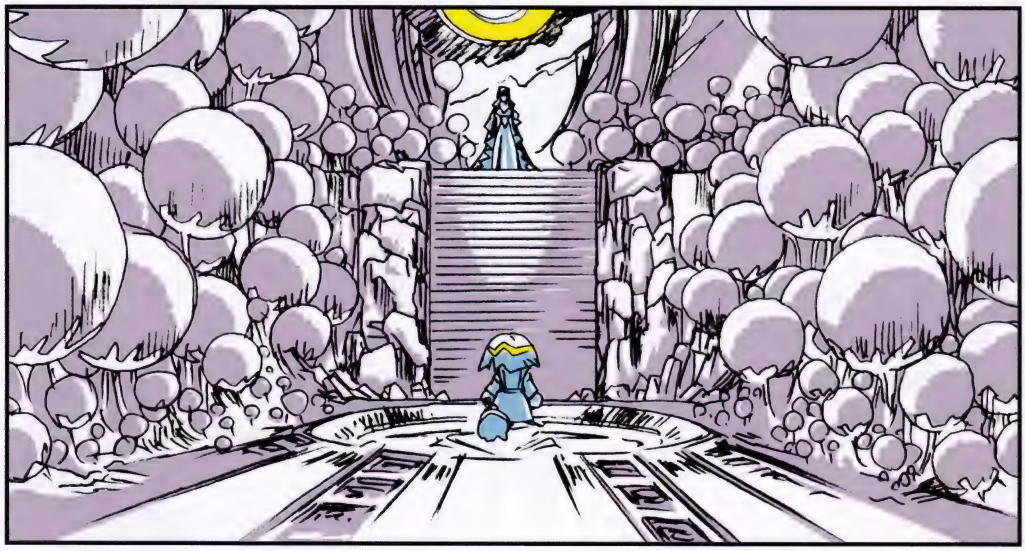


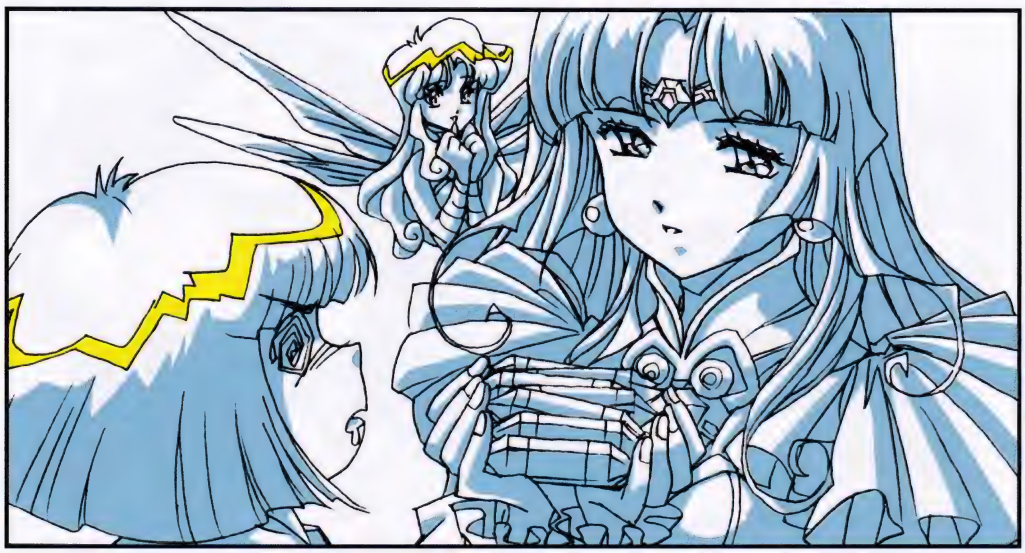


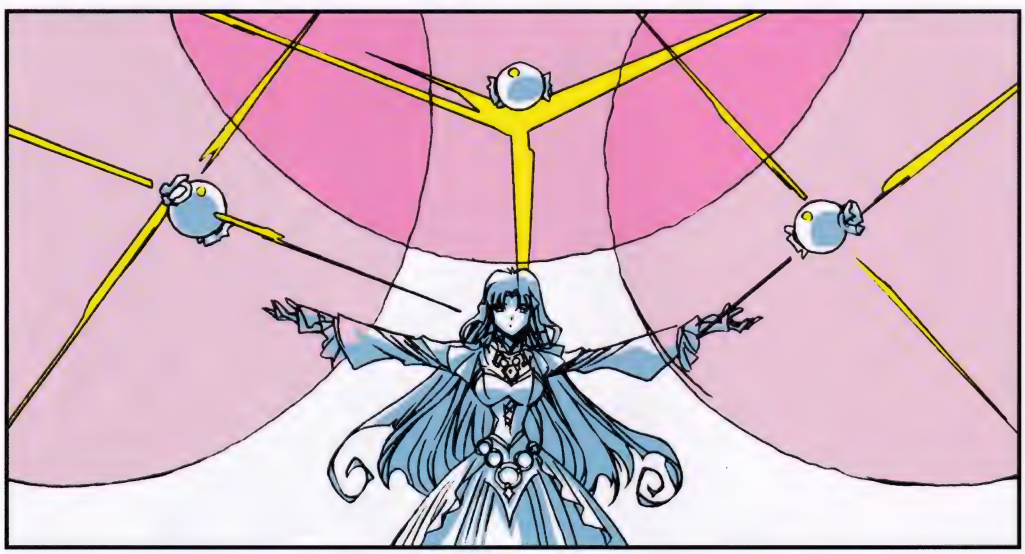


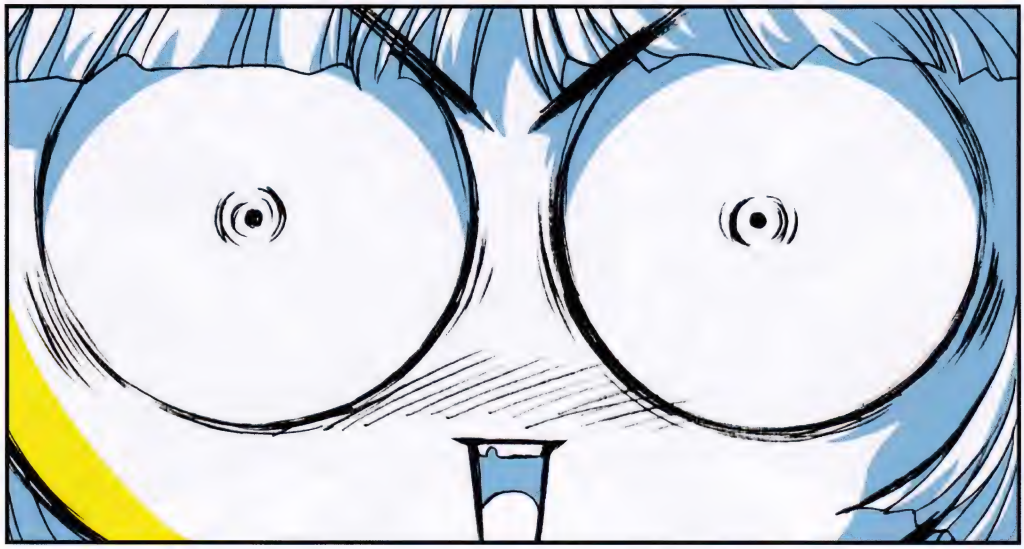


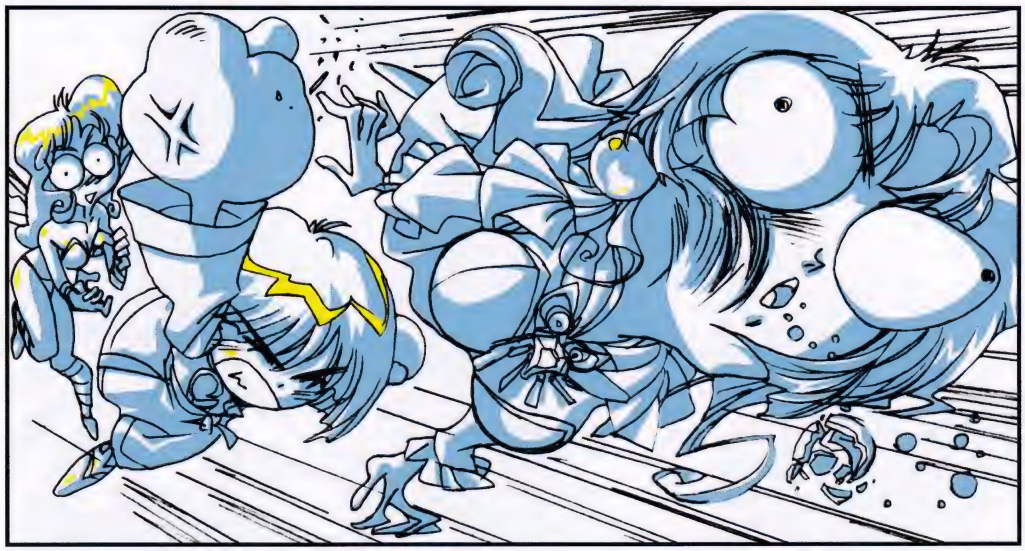


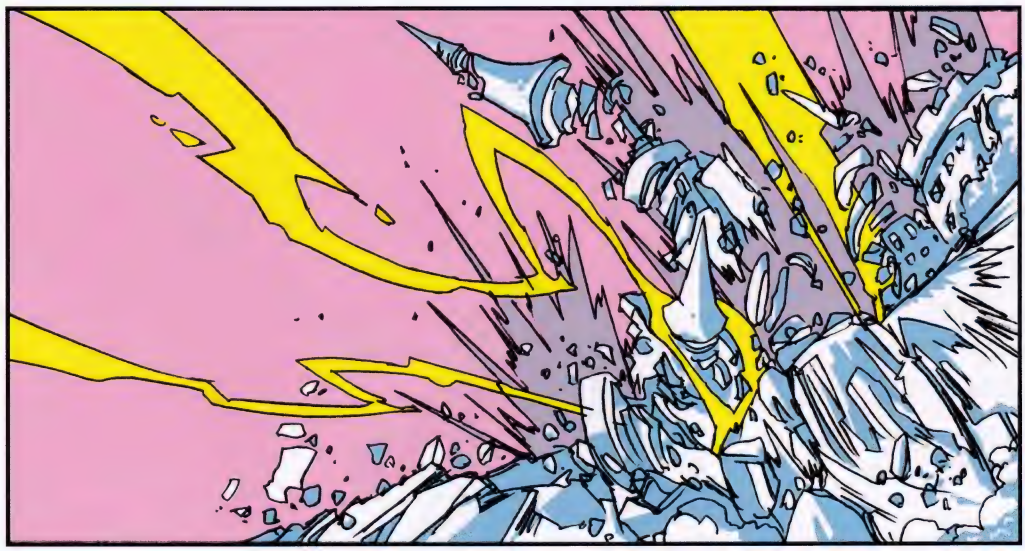


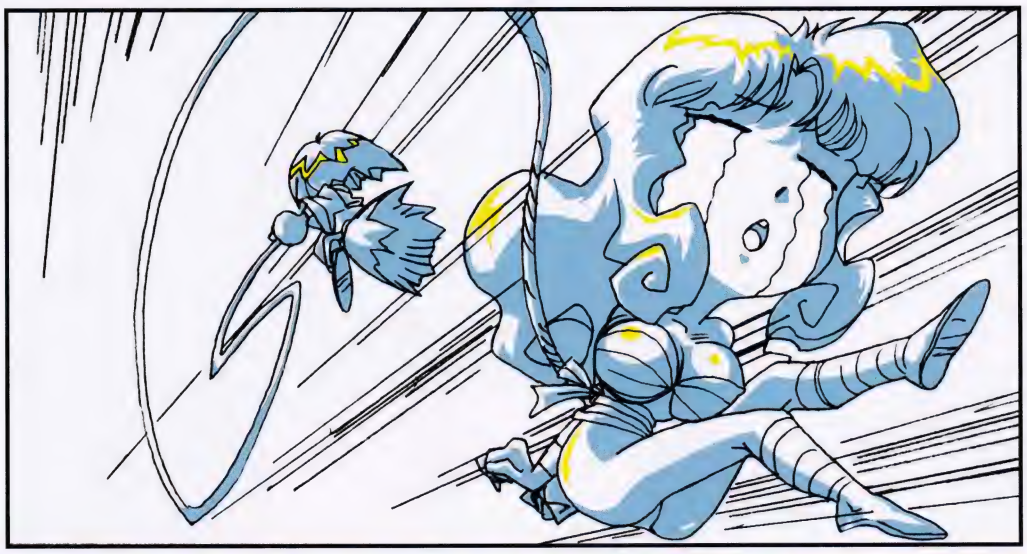






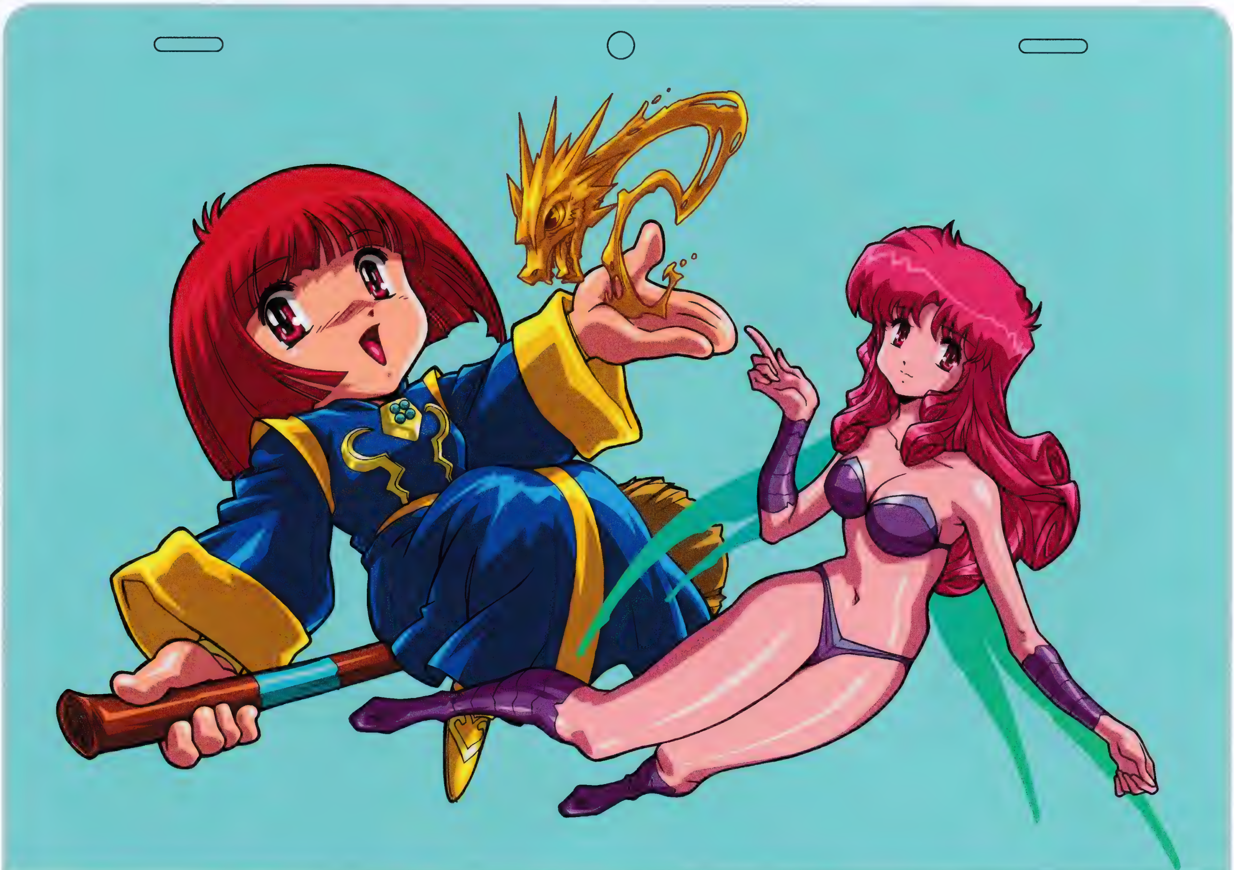






コットン オリジナルサウンドトラック (4 枚組) コットンシリーズ全楽曲収録のコンピレーションアルバム「パノラマコットン」全 25 曲の他に「業務用」「X68000」「ソフトバンク携帯版」まで網羅したコンプ CD

『コットンリブート！』パッケージイラスト
パッケージイラストは１面ボスばかり描いてたので３面ボスのメデューサをチョイス



「コットンリブート！」SHOP 別セル画風特典イラスト。デジタルの時代、古きセル画は絶滅してしまいました。
これは想定して作ってもらったセル画スタイルのオマケ。完全になんちゃってセルですが、わりとお気に入り

「コットンリブート！」描き下ろしイラスト／デビコットン／BEEP 店舗用コロナ禍販促ポストカード

FANTASTIC NIGHT DREAMS
COTTON

ORIGINAL SOUNDTRACK

FANTASTIC NIGHT DREAMS

COTTON™ Reboot!

［敵ボス原画］

「コットンリブート！」オリジナルサウンドトラック　ジャケットイラスト／ロゴデザイン／敵ボス原画

「コットンリブート！」用ボス設定

青
春
COTTON 100%

[コットントリビュート]パノラマコットンパッケージイラスト

[コットントリビュート]特典イラスト／販売店クリアファイル

［コットンロックンロール付録小冊子用イラスト］ アニメーターを6年で辞めて広告代理店に1年在籍した後、丁度ゲーム業界が盛り上がってたので、ゲームを作ってみたいと思い求人誌で見つけた「サクセス」に入社

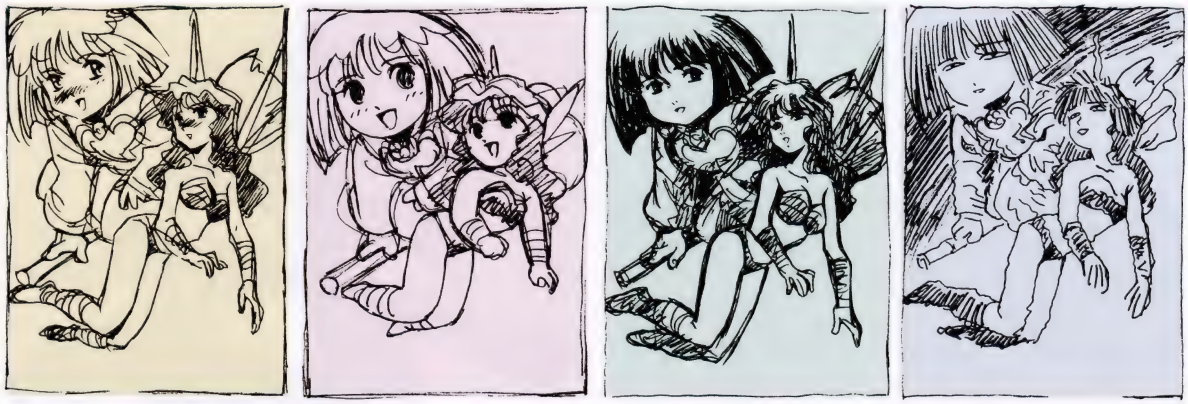
［サクセス 45 周年記念］TGS2023 用アクリルキーホルダー用イラスト

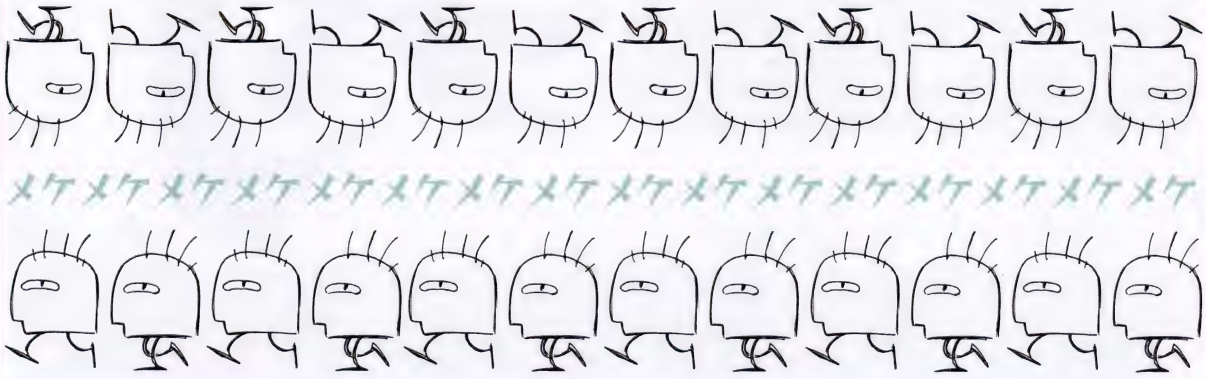
復刻版[レインボーコットン]パッケージイラスト
制作に関わってないので未プレイで内容も分からず、一度断ったのですが是非にとの事で描きました。

「コットンリブート ハイテンション」パッケージイラスト
これも制作には関わってないので宣伝周りのお手伝い。敵キャラは設定をもらい併せて描きました。

[コットンRハイテンション]パッケージラフ

デラシを見ただけなんで本当に発売されたか定かではないですが、ジェネシス版コットンのパッケージが制作でした。
魔女特有のトンガリ帽を着った？頭身のおばさんのイラストで原型が全くありませんでした。あれ発売されたのかなー？





ゲームクリア画面の絵を切り替えたらどうかと思いないてみた試作品。(ノーマル／チビキャラ／リアル／ブキミ)
マスコットキャラのメケメケくんの大行進。 最後のジェネシス版に対抗して遊びで描いたアメコミ風コットン！

【湯のみの話】

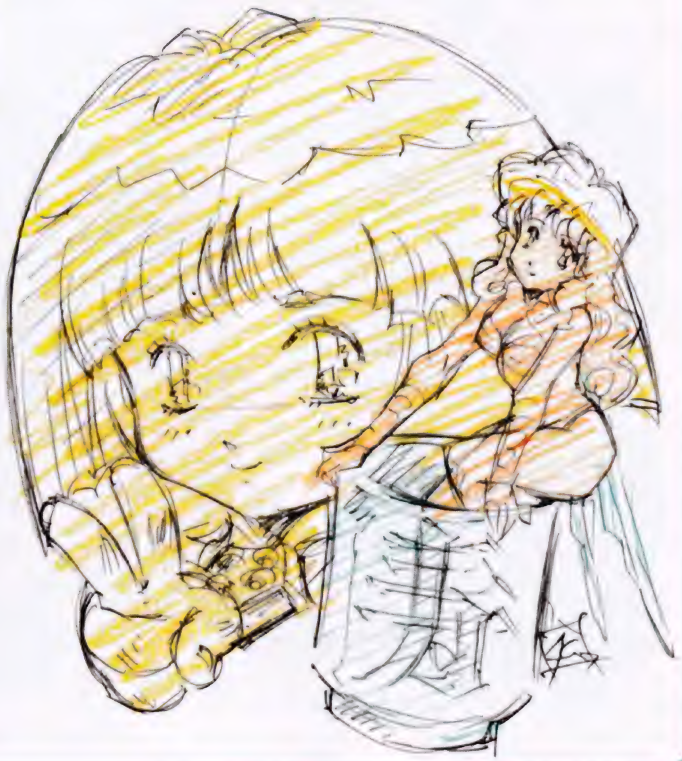
好物をウイローに設定したのでステージクリア時のボーナスはなんとなくお茶に決まりました お茶を降らして遊んで見ると、数が少ないと暇になるし、多いと取れすぎるけど全ては取れないので、全避けでシークレットボーナスが貰える仕様になりました。ほぼ調整できないまま世に出たので、今思えばボーナスタイムを短くしてテンポよくした方が飽きなかったのではと思います。パソコンソフトは特典付が多かったので、X68000 版販促用のオマケとして制作された湯のみ。　好評だったので定番化！

寿

「寿」文字

【歴代コットン湯のみ勢揃い】

X68000 版「コットン」
購入特典湯のみ
販促品となる初湯のみ



歴代の湯のみを並べて見ると制作年代や発注会社が違うので形もサイズもバラバラでまったく統一感なし
裏面の「寿」文字は、湯のみごとに制作して少しずつアップデートしてきたので、それぞれ書体も違います。

メガドライブ
「パノラマコットン」購入者特典
引換応募券申込者限定湯のみ

携帯電話(ソフトバンク)
ダウンロード専用アプリ「コットン」
販促用湯のみ

パノラマ版は、購入者が同梱チケット＋送料420円を送ると貰えた特殊湯のみ。販売数の約65%ぐらいの戻り率でした。
携帯アプリ版は、ソフトバンク＋最新機種限定だったためイベント参加者が少なく、ほぼ流通してないレアな希少品

BEEP
「コットン」
イベント販売用湯のみ

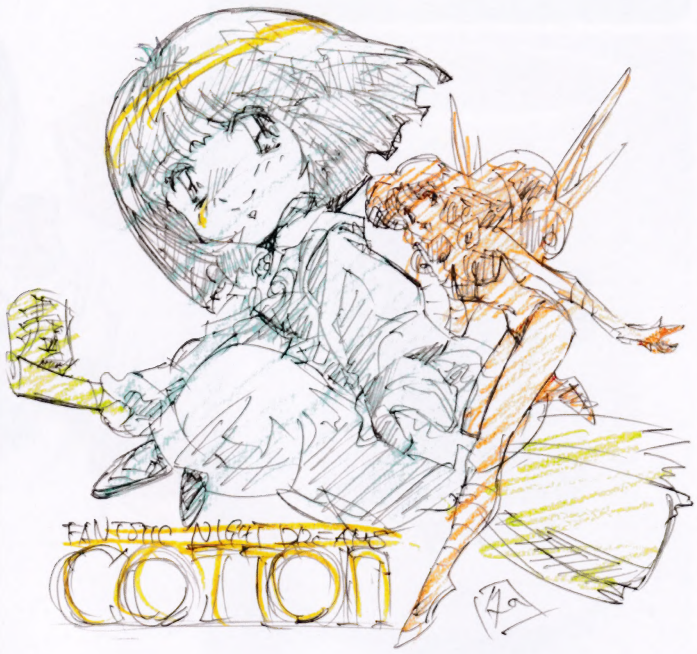
BEEP
X68000 復刻版「コットン」
特典湯のみ

BEEP
PS4& スイッチ「コットンリブート！」
限定版　同梱湯のみ

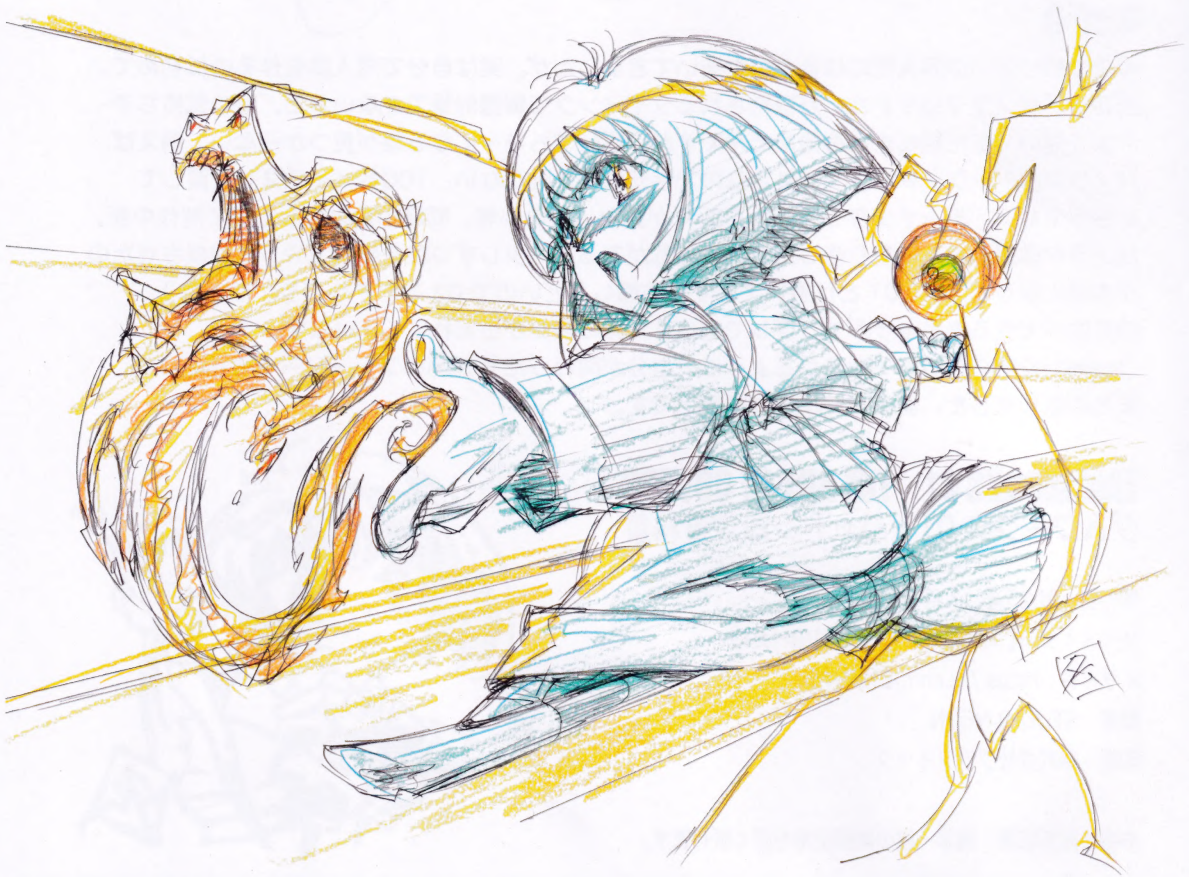
BEEP
PS4& スイッチ「コットン 16Bit トリビュート」
限定版　同梱湯のみ

コロンバスサークル
MD 互換機用「パノラマコットン」
イベント販売用湯のみ

コロンバスサークル
MD 互換機用「パノラマコットン」
限定版　特典湯のみ



BEEP　PS5& スイッチ
「コットンリブート ハイテンション」
限定版　同梱湯のみ



INDEX

001　表紙イラスト「パラレルコットン」
004　アーケード版コットン
018　X68000 版コットン
022　コットン 100%
034　シュリンプ
040　パノラマコットン
070　パラレルコットン
078　モバイルコットン
094　コットンリブート！
100　コットントリビュート
106　レインボーコットン
108　コットン R ハイテンション
112　湯のみコレクション

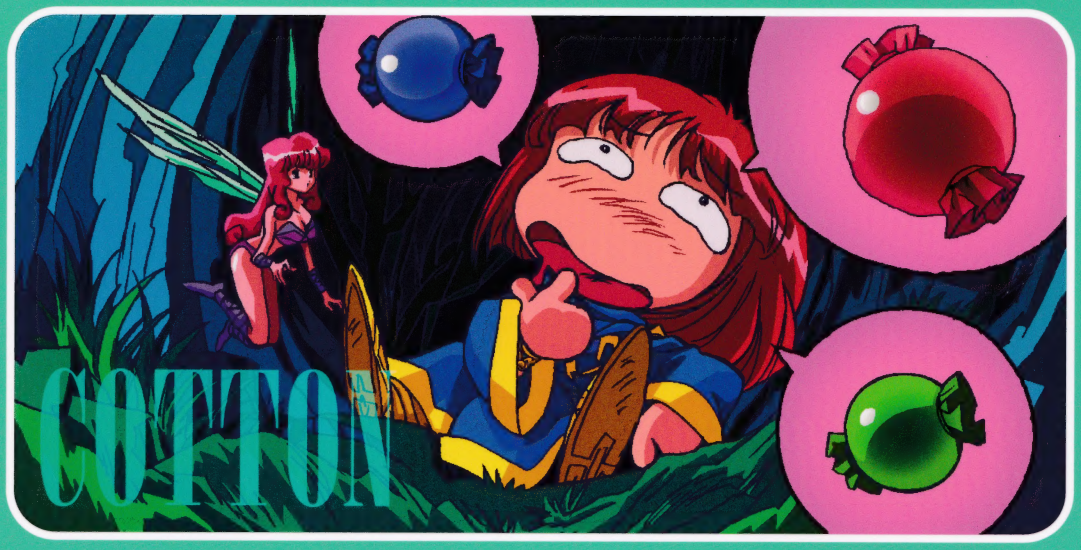
あとがき

今まで知り合いの同人誌には色々絵を描いてきましたが、実は自分で同人誌を作るのは初めて。
最初は「パノラマコットン」が復刻されるタイミングで援護射撃できないかと、軽い気持ちで
今まで描いてきた絵をまとめ始めたんですが、探してもキーになる絵が見つからない。例えば
パノラマのジャケットの塗りは外注なので手元にセル画がない、100%はイラストを戻して
もらってない、データ保存していた CD-R が読み込めない等、問題山積みだったので制作中断。
パノラマは原画を元に塗り直したり、やる気がある時に少しずつ絵を整えてやっと完成させたの
が本書になります。（01 とは書いてますが結構しんどいので 02 を出すかどうかは未定）
絵を並べて見るとキャラがブレブレで適当さ加減に我ながら呆れてしまいます。
コットンを知らない方でも分かるように、自分が関わった 4 作品のストーリーを再編集して
まとめ直しました。楽しんで頂ければ幸いです。

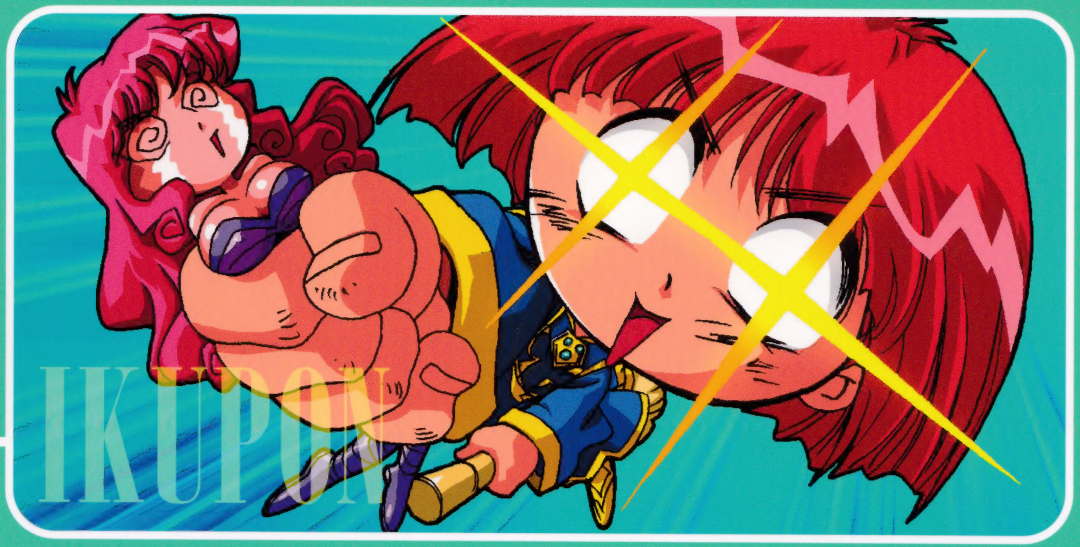
TAM WORKS 01　THE ART OF COTTON
タムワークス 01　コットン設定資料集

発行日：2025 年 11 月 10 日
発行人：タム【 TAMURA HIDEKI 】田村英樹
X サイト：https://x.com/EXPO75
編集：STUDIO NEON
印刷：株式会社グラフィック

本書の無断転載・複写・絵の無断使用を固く禁じます。


COTTON

SILK


IKUPON